



兵器工业出版社





系统介绍

防御崩溃

长时间防御对手的攻击,防御状态就会崩溃,使自己陷入无防御状态。当体力槽框发出红色闪光时,就预示着防御马上就要崩溃了。这时应该拉大与对手的距离,等待防御值恢复过来。而进攻者当然应向防御崩溃的对手发起猛攻,用连续技彻底打垮对方。



前转

同时按下弱拳和弱踢,就能施展前转。由于前转的移动姿势低,所以能在躲过飞道具攻击的同时,靠近对手。当自己被逼到画面一端无路可退时,作为紧急躲避之术,可以使用前转。



前冲

快速点击两次方向键,就能前冲。按 向前的方向键,就朝前冲。按向后的方向 键,就朝后冲。当要靠近或离开对手时, 就少不了用到前冲。忽前忽后地移动,还 能迷惑对手的攻击方向。



大跳跃

按动下方向键之后再跳跃,能够跳得 更高,甚至能跃过对手头顶,跳到他背后 去。利用大跳跃,可以从敌人后方发动奇 袭。



时间差起身

落地反弹中,按住弱拳和强拳,就能做时间差起身。当对手在旁边准备抓住你起身硬直的机会攻击你时,你不妨来个时间差起身。



实时评分系统

这是个全新的 CPU 战专用得分系统。 实时评分系统 (GPS) 能在实战的同时,给玩家的行动评分。获得的分数能提高玩家的战斗力。快来试一试吧!



系统说明

跳跃

本游戏中的跳跃从输入指令到跃起出现空中判定,稍需片刻。但跳跃前有预备动作,这时的角色位于地面。特别是当角色做出预备动作时,对手的投技攻击将失效。所以如果想躲避对手的投技,可以做跳跃。

点击下方向键后再跳跃,能做高跳。 垂直高跳可以跳得更高,滞空时间更长, 而斜向高跳的高度和滞空时间虽然不变, 却能跳得更远,可以用于远跳或迂回。



五回程对手

投技

普通投技分为强拳和强脚两种。

本游戏的普通投技,从摆出架式到完成投技,需短暂的时间。在这段时间里,对手可以逃脱,也可以破解投技。所以不可大意,看到对手离得近,就漫不经心地使出投技,极易遇到危险。



提,还会被破解 提,还会被破解

遭到投技攻击者,可按横方向键(或斜方向键),再按强拳或强脚,就能摆脱投技。当对手做出投技动作之后,如果不立刻按键,就来不及摆脱。如果成功地摆脱投技,不仅不会受到打击,还能远离对手,重新调整战术。摆脱者还有片刻处于先动状态。

强拳动作完成得快。强脚动作虽然完成得慢,却很难摆脱。

迂回

同时按弱拳+弱脚,就能迂回,可在 无敌状态中向前方移动。按任何一个方向 键都能移动。

虽然会残留被投判定,但因能够在躲避对手攻击的同时靠近对手,所以施展这一技法常会带来意想不到的效果。除了做为向前移动展开近战的手段之外,还能躲

避对手的跳跃攻击。只是需要注意动作结束时有硬直。

各个角色的迂回动作性能不尽相同。 完成动作耗时短的角色(舞、本田等)可以放心地做这个动作。完成动作耗时长的 角色(维加等)做迂回就等于自杀。

另一点需要注意的是,做快速反击时不能做迂回(稍等片刻,就能做了)。因此起身时若遇到对手攻击,不能用迂回来躲避。



连打 cancel

在做能够连打 cancel 的弱攻击动作时,存在一种机会,可以将"必杀技不能Cancel 的动作,用连打 cancel"。利用这个机会使出弱攻击,就能用超必杀技替代必杀技组成连续技,并能预先输入指令。

以佳美的下蹲弱脚×3→cancel接スピンドライブスマッシャー为例,第二次使出下蹲弱脚之后,将第三次下蹲弱脚换成 ★ ★ → ★ + 弱脚,抓住机会输入指令(稍迟片刻再按键),就能放弃使用スパイラルアロー,而改用下蹲弱脚。随后只需按 ★ + 脚踢键,就能 cancel,再接着出手スピンドライブスマッシャー。



超必杀技&超级指令

本游戏的超必杀技和超级指令,由输入指令到画面转暗,需等待一段时间。因此,不管动作有多么快捷,实际发生攻击所需的时间与普通技相同(甚至更长)。不过,至画面转暗的这段时间里,角色处于

无敌状态,转暗前不必担心受到攻击。转暗之后,无敌时间持续的长短,随所用的 技法和级别而有所不同。

转暗结束后,有些技法设定了强制停止时间。这时对手停止做动作,只有自己的角色能施展招数。强制停止时间里被击中时,若等转暗已经开始再防御,就来不及了(因为已经无法移动)。



去 或力及虽时间里发动攻击的技能够在强制停止

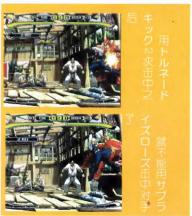
空中连续技与空中击中数的限制

一部分技法能够击中浮空的对手。 (以下称为"空中击中技")

用猛攻技、击倒技攻击,或用普通技击中空中对手之后,再用空中击中技命中对手,就成了连续技。但如果击中之后对手不倒地(例如用普通技击中浮空的对手),能施展空中击中技命中对手的时间就极为短暂。因此必须将普通技 cancel 改为动作更快的超级指令或超必杀技,迅速命中对手。如果对手倒地,只要对手的身体还不接触地面,就随时可用空中击中技进行攻击。但投技是例外,不能用投技进行追击。

本游戏对空中击中技的命中次数做了限制。从空中连续技的第一招开始,根据"空中已经击中的次数",决定下一招是否还能命中。

例如 KING 的サブライズローズ。对手 浮空上升过程中,这个技法的"空中击中限制"为2次。当用下蹲强脚踢飞对手,或只用トルネードキック击中一次。对手浮空以后还能用サブライズローズ击中对手。但如果已经用トルネードキック2次击中,就不能再用サプライズローズ击中对手了。



草薙京

必殺技

百式・鬼焼き・◆◆◆+P 弐百拾弐式・琴月 陽

****+K

R.E.D.Kick

(七百七式・独楽屠り)

百拾四式・荒咬み

百弐拾八式・九傷

百拾四式・荒咬み中、

百弐拾七式・八錆 百弐拾八式・九傷中

超必殺技

裏百八式・大蛇薙

+*+*+++P 最終決戦奥義"無式"

(三神技の壱)

*****+P



















必殺技 雷靱拳

居合い蹴り ***+K 真空片手駒

***+P

****+K

超必殺技 雷光拳

電影スパーク

*****+P



必殺技

パワーウェイブ

**+P

バーンナックル

**++P

ライジングタックル

▼ 蓄 ★+P

クラックシュート

超必殺技

パワーゲイザー

****+P

バスターウルフ

*****+K



















金	家	藩

 必決技

 半月斬
 ★★★+K

 飛翔脚
 空中◆★★+K

 飛燕斬
 ★ 蓋 ★+K

 覇気脚
 ★ ★+K

超必殺技

鳳凰脚 ▼#◆#◆+K

鳳凰天舞脚

空中♥♥♥♥♥★★

坂崎良

必殺技
虎煌拳 ◆◆◆+P
虎咆 ◆◆◆+P
暫烈拳 ◆◆◆+P
飛燕疾風脚 ★ 蓄 ◆ +K
超必殺技
覇王翔吼拳
*****+P
龍虎乱舞
******+P





















坂崎尤利
必殺技
虎煌拳 ◆◆→+P
空牙
(ユリちょうアッパー)
* ₹*+P
雷煌拳 ◆★◆+K
百烈びんた
****+K
超必殺技
覇王翔吼拳
*****+P
飛燕烈孔 ◆★◆◆★
Α.

不知火舞

必殺技

花蝶扇★★+Pムササビの舞

 ◆ 蓄 ◆+P

 龍炎舞

必殺忍蜂 ◆≠◆★+Κ

超必殺技

不知火流奥義 紅朱雀

空中+*++*+P

超必殺忍蜂 ▼≠◆≠▼★◆+K





















必殺技 ベノムストライク

***+K

ダブルストライク *****++K

トラップショット

トンランショット

***+K

トルネードキック

****+K

超必殺技

イリュージョンダンス

******+K

サイレントフラッシュ



必殺技

裁きの匕首 +*+P

蛇使い

◆ * + + Por弱K

サドマゾ ****+K 倍返し **++P

超必殺技

ギロチン ****+P

ドリル

方向键一周+P後、

P連打



















必殺技

ジャイアントポム

+ 蓄 ++P ****+P

毒霧

スーパードロップキック

K 蓄后松开

サンダークラッシュボム

方向键一周+K

ファイアーブレス

+****+***+P

デストラクションドロップ 方向键两周+K



必殺技

百八式・闇払い

**++P

百式・鬼焼き ◆◆*+P

百弐拾七式・葵花

#4+

3回連続入力可

弐百拾弐式・琴月 陰 →★★★★+K

超必殺技

裏百八式・八酒杯

******+P

禁干弐百拾壱式・八稚女

******+P



















必殺技

ネイルボム ****+P

ゴアフェスト

*****+P

ディーサイド

*****+K

アウトレイジ **★★**+K トランキュリティ

***+K

汉经公共

超必殺技

ウイザリングサーフェス

*****+P

ネガティブゲイン

+*********





波動拳 **++P +*+P 昇龍拳

竜巻旋風脚 (空中可)

***+K

超级指令

真空波動拳

真空電巻旋風脚 ******+K

(LV3&MAX専用)

真・昇龍拳





















必殺技 波動拳 昇龍拳 ***+P

竜巻旋風脚 (空中可)

龍閃脚 ***+K

超级指令

昇龍裂破

*****+P

神龍拳 *****+K

疾風迅雷脚

(LV3&MAX専用)

必殺技	
百裂脚	K連打
天昇脚	▼ 蓄 ++K
気功拳	****+P
スピニング	ブバードキック

気功掌	+	* *	+	*	•	+	Ρ
千裂脚	+	蓄	*	*	٠	+	K
覇山天昇	脚						























古列

必殺技 ソニックブーム

* 蓄 →+P

サマーソルトキック

超级指令

トータルワイプアウト

◆ 蓄 ◆+◆+P サマーソルトストライク



真空波動拳

春一旋

















必殺技

スパイラルアロー

フーリガンコンビネーション

超级指令

E-本田

必殺技

百裂張り手

P連打

スーパー頭突き

◆ 蓄 ++P

スーパー百貫落とし

大銀杏投げ

方向键一周+P

超级指令

鬼無双

茎 ++++P

大蛇砕き

(LV3&MAX専用)

方向键两周+P























14 ITW

必要技 ヨガファイア ***+P ヨガフレイム

ヨガブラスト

→ * * * * + + K ヨガテレポート (前)

◆◆★+P同時搜

orK同時按 ヨガテレポート(後)

◆◆▶+P同時按 orK同時按

超级指令

ヨガストリーム

*****+K

桑基尔天

必殺技

ダブルラリアット

P同時按

バニシングフラット

***+P

スクリューパイルドライバー

方向键一周+P

アトミックスープレックス 投的距离

方向键一周+K

超级指令

ファイナルアトミックバスター

方向键两周+P

エリアルロシアンスラム

*****+K





















必殺技

エレクトリックサンダー

ローリングアタック

* 蓄 →+P

バックステップローリング

* 蓄 →+K

バーチカルローリング

ダイレクトライトニング

+ × +++P シャウトオブアース

★ 蓄 ★ # # + P連打





必殺技

ダッシュストレート

◆ 蓄 ++P

ダッシュアッパー ◆ 蓄 →+K

ダッシュグランドストレート

◆ 蓋 ★+F

ターンパンチ

PorK蓄后松开

バッファローヘッドバット ▼ 蓄 ★+P

超级指令

クレイジーバッファロー

+ 苔 ++++P

ギガトンブロー

(LV3&MAX専用)

* 蓄 ***+K

























必殺技

ローリング クリスタルフラッシュ

◆ × +P

スカイハイクロー † 蓄 ++P

フライングバルセロナアタック

◆ 蓄 ◆+K壁

跳跃后、空中P イズナドロップ

+ 蓄 ★+K壁

跳跃后、对手接近 ◆以外+P

超级指令

ローリングイズナドロップ

業 事業+K壁 跳跃后、对手接近 ◆以外+P

スカーレットミラージュ

+ 蓄 ++++K レッドインパクト

(LV3&MAX専用)

◆ × ++P



必殺技

タイガーショット

***+F

グランドタイガーショット

**+

タイガーアッパーカット

***+F

タイガークラッシュ

超级指令

タイガージェノサイド

****++P

タイガーレイド



















援助

必殺技

サイコインパクト

グブルニープレフ

◆ 蓄 →+K

ヘッドプレス

▼ 蓄 ★+K

超级指令

ハートブレイクディスピアー

◆ 蓄 → + → + P

-プレスナイトメア

⇒ ★ → + + K

2000 格斗全书

目录



CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM 2000	A1	
● 格斗之王 2000	1	13
● 生与死	26	
● 街霸 EX3	73	
MARVEL VS.CAPCOM 2 英雄新时代	84	
● 饿狼 MARK OF THE WOLVES	99	В
● 剑客异闻录 苏醒的苍红之刃~侍魂新章	109	C
● 顶上决战 最强格斗者 SNK VS.CAPCOM	123	5
■ 幕末浪漫 特別篇 月华剑士	135	
● SNK 美少女格斗	140	Б
SOUL CALIBUR	147	6
● 铁拳 TAG	185	Ė
• GUILTY GEAR X	231	0

THE WINGOFFICHTERS



格斗之王 2000

机种: ARC/NEO·GEO

出品:SNK





系统说明

待命角色

本作有两个特点,其一是一个角色能够选择2种待命角色的"第二待命角色",其二是增加了召唤状态的"准待命角色"。

第二待命角色

在"角色选择"项中,选择的第4名角色就应是待命角色。这时,既可以使用普通的待命角色,也可以使用第二待命角色。仅目前已知的待命角色就有34×2=68种。对于不知怎样选择待命角色的玩家来说,本文提供了详细的说明。

准待命角色

前作中,只能召唤地面上未做任何行动的角色,本作中增加了表中所列的几种状态。在这些状态下召唤待命角色,并不做召唤动作。

施展普通技时,必须在动作结束时立刻按BC键,才能将待命角色召唤出来。而在施展特殊技和必杀技时,则可以在任意时刻召唤。既可以从必杀





色,补上硬直造成的漏洞。 危机时刻,赶快召唤待命角

格斗全书

田投技召唤待命角色进

技连待命角色的招数,组成连续技,也可以在硬直 时间长的招数之后召唤待命角色出场,以弥补动作上的空隙。

由防御Cancel转甩开式攻击,也能召唤待命角色。一般情况下,进行防御Cancel转甩开式攻击时,只有反击击中才能追击。但不知为何,待命角色却能在普通击中的情况下进行追击。知道了这个秘密,就能从防御Cancel一举转入连续攻击。施展普通投技时按BC键,待命角色就会从上方登场,使出专用的追加攻击,并消耗1根贮存棒。



相反情况下,成功地摆脱投技后,也能召唤待命角色进行追击,各种功能与由投技进行的追击相同,但不消耗槽值。正因为普通投技成功之后恢复原状时和投技被摆脱时,是最危险的时刻,才增加了召唤功能。

能够召唤待命角色的状态

特殊技中

火杀技中

跳跃中

倒地之前

防御取消攻击中

通常投技后 (追加攻击, 消耗一条能量槽)

化解投技后 (追加攻击)

不能召唤待命角色的状态

被击中动作中

超火杀技中

防海中

倒地中

前转・后转中

不能召唤待命角色的状态也列出了一张表。 特别要注意的是超必杀技中完全不能召唤。

召唤动作

一般在地面上召唤待命角色时,战斗中的角 色要做出召唤动作。



变成全身无敌 的召唤动作。危机 时就召唤同伴登

做这个动作时,变成全身无敌,一瞬间还能消除被投技击中的判定。与前作相比,召唤待命角色更加安全。动作结束时,当然还要出现硬直。

不能防御

和前作一样,利用"待命角色攻击之前,先用打击技虚晃一招"、"使用招数解除对手的防御动作"、"待命角色攻击之前,先攻击主角色"等战术,可以使待命角色陷入不能防御状态。但是本作中,主角色的召唤动作处于完全无敌状态,所以第3种战术很难奏效。

能量槽&超必杀技

继承能量槽值

前作中,换人时能量槽值就消失了。本作中,登场角色能够继承了前一角色的能量值。但是,能继承的部分仅限于整根贮存棒。而正在积储的槽值就被消除了。

MAX 超必杀技

本作中利用设定的指令,能将MAX超必杀技与普通超必杀技区别使用。使用MAX超必杀技所付出的代价是将3根贮存棒全部消耗完,且出招之后的一段时间内,能量槽消失,呈"过量击中状态"。

并非所有超心杀技都能变成 MAX 超心杀技,需要从技表上查看该超心杀技是否有MAX 版。另有一些超心杀技只有 MAX 版。

挑衅

某种状态况下进行挑衅,可以消耗一根能量贮存棒,补充一颗待用炸弹。进行挑衅的那一刻即可进行补充,但因不能Cancel挑衅动作,进行挑衅时若遭到攻击,则会根本无法进行防御。所以应在对手倒地等绝对安全的时候进行挑衅。

格斗全书

反击模式和盾模式

它们都是消耗3根贮存棒,在一定时间内可以利用的模式。这两种模式有共同的特点。比如,对手受到弱攻击的硬直时间,竟然比受到强攻击和必杀技的硬直时间还要长。一般状态下只有用强攻击才能连接的招数,在这两种模式中,用弱攻击也能顺利连接。例如,从打击点较高的跳跃弱攻击接地面技,就不会出现破绽。

反击模式与盾模式中的特性

始动时的动作中,具有不能防御的攻击判 定(打击量为0)

不能 Cancel 防御

施展普通技时,若遭到攻击,会变成反击击

一
 受到打击或被防御时。会拉太对手的距离
 用浮空技能将对手击得更高。

弱攻击给对手造成极长的硬直时间



施展这种动作时,背景颜色反转有MAX状态专用的超必杀技。

须进行挑衅,但硬直时间也较长

要想经常使用待命角色



反击模式

表中列出了反击模式的特点。其中超必杀技的功能有微小的变化,主要是击中发生变快了。对于那些原来发生较慢的角色来说,这是一个好消息。



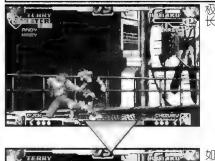
基本战术是弱攻 击→必杀技→超必杀 技

反击模式的特性

任意使用超兴杀技

戧够做"超级Cancel", 即将特定的特殊技或必杀技 Cancel,再接起必杀技

不能使用 MAX 超火杀技



24. 命中后造成的硬直时间 本模式中,弱攻击



9%天扇女臣 双,现在能够连接了。比较,现在能够连接了。比

J

盾模式

这个模式有较大变动。如表所示, 出招时若遭 受攻击, 动作不会停止, 招数可以一直打下去。即 使被倒地技击中, 也丝毫不受影响。

特别是做跳跃攻击、突击技、多段必杀技时, 即使被对空技、阻止技击中, 也照常进行。

不过,若在攻击判定结束后的空隙时间里受到攻击,就会呈一般的中招状态。而硬直中受到反击,或者对手使用无敌时间较长的招数时,即使自己处于盾模式,也抵挡不住。

盾模式的持续时间比反击模式短数秒。但与 前作相比,却长了许多。被对手击中后,槽值并不 减少。

船斗全书



増强 对空技的打击

4.跳跃攻击中遭到了本作中,功能大幅度

模式该大流行了吧?

店

前转和后转与普通状态不同,动作结束之前 一直处于无敌状态,并能消除被投判定。可以十分 安全地摆脱对手的攻击。为转入反攻创造良好时

甩开式攻击虽不伤害对手,却能拉开与对手 的距离。如前所述,这时可以召唤待命角色,进行 追击。

倒地回避

眼看就要倒地之时,同时按下AB键,就能立 刻站稳、摆好架式。倒地回避不能与召唤待命角色 同时进行。



投的动作落空



强力的防御后转 。随后应该投

其它系统

摆脱投技

摆脱投技的动作有所变更, 变成摆脱者猛地 甩开施展投技者,并将其摔倒。如前所述,摆脱者 可以召唤待命角色进行追击。但抓紧式的投技不 能被摆脱。

紧急回避动作

分为前转和后转两种, 优点是移动中能保持 无敌状态, 缺点是残留被投判定, 动作结束时有硬 直。和98版一样,动作结束时的硬直,对于弱踢 攻击呈无敌状态 (个别角色除外)。

防御 Cancel

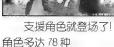
消耗一根贮存棒。分前转、后转、甩开式攻击 3种。

系统说明 2 THE HINGOS ROUGERS

战场风云变幻,究竟鹿死谁手

《KOF2000》中,有8种隐藏支援角色。下表 列出了召唤指令和对应的角色。







将光标对准该角色的 影身, 输入指令……

下面, 简单介绍隐藏支援角色的动作

NEO & GEO: 数到 3, 就会爆发。

G-MANTLE: 投出薔薇, 发动攻击。

UNKNOWN: 登场时跃起踢腿, 连续攻击。

CHANG: 登场时从上方用铁球攻击, 随后抡 着铁球进攻。

CHOI: 一边向前猛冲, 一边用爪攻击。攻击 结果发生得较快。

草薙柴州: 闇払い。若对手腾空, 会使出鬼烧 攻击。

影身庵: 登场时踢腿攻击。攻击结果发生早, 突进速度快。

RUGAL: 登场时出现在对手面前, 随后使出。

支援角色出现条件					
将光标对	将光标对准该角色的影身。输入				
↑ ← ← + → → ↓	0				
角色	影身				
罗门	NEO & GEO				
坂崎良	G-MANTLE				
藤堂香澄	UNKNOWN				
陈国汉	CHANG				
禁宝奇	CHOI				
京	草薙柴州				
庵	影身庵				
库拉	RUGAL				

支援角色详解

这里介绍灵活使用支援角色的方法。下面将 玩家操纵的角色称为"自角色",支援角色记为 "ST"。

防卫的方法

迎击对手进攻时,使用ST的方法有两种。—种是普通召唤,一种是必杀技动作中召唤。`

普通召唤时,对于ST刚出场时做的攻击动作,对手有无敌时间。所以一定要注意自身安全。防御时使用的ST,当然要挑选动作敏捷的。如果这个ST在追击时还能重创对手,就是最佳人选。

打破防御

使用ST,打破对手防御的方法有两种。第一种是让ST进行防御,迫使对手采取中段或下段防御。第二种是使ST进入不可防御的状态。下面先讲解第一种方法。

要想采取这种战术,应在使出普通技的同时, 召唤ST,而自角色以处于随时能够行动的状态。 然后寻找机会进行中段或下段攻击。使用ST或ST





利用召唤ST出场时的 这一招很奏效。当对无敌时间,打破对手的连续手使用不连续防御的连续 技! 技时

等支援角色,可以阻止对手在防御中站立起来或 蹲下去。这样,根据对手的姿势出招,就必定能击 中了。

不可防御

使ST进入不可防御状态的条件,与《KOF'99》完全相同,只需用某种方法解除对手的防御姿势。这种方法包括①让自角色遭受攻击②提前让自角色击空招③提前让自角色击中对手,或被对手防御④使用解除防御姿势的技法。



ST发动攻击之前,让自角色



看,双手解除了防御

下面详细说明③和④

③的效果非常明显,自角色击中对手的瞬间,或被防御后稍过一点时间,对手就无法改变防御姿势了。只要采用简单的战术,"召唤 ST →自角色攻击→ST 等待击中的瞬间",就能使 ST 进入不可防御状态。

④是本系列游戏中通用的方法,巧妙地利用了"使出移动技或移动投技及当身技等必杀技,就能使对手解除防御姿势"的现象。甚至先使出必杀技再召唤ST,ST也能进入不可防御状态。所以只要采用"普通技→将解除防御姿势的技法 cancel ST"的战术,就能进入不可防御状态。

怎样对付不可防御的ST呢?紧急时刻,可以 采用前转或后转,躲避ST。若ST攻击动作缓慢, 可以用打击技先发制人,再连续追击。 另外,使用飞道具的ST,采用①-③方法,不能进入不可防御状态。



別御,再 cancel 使出普通技,让对

Cancel 命中 普通技,让对手 手解除防留

· 手解除防御的时机,一立刻召唤 ST。珍

连续技

《KOF2000》中,在多种状况之下,能够将ST 编入连续技之中。这种状态况大致分为以下3类。

①地面连续技

当对手在地面被击中,处于中招姿势时,召唤 ST,加入到连续进攻之中。这是个很普通的战术, 能十分简便地接上特殊技和必杀技。

但使出普通技之后再用这一战术,就很难奏效。这是因为使用普通技时,"只能在攻击判定出现前的一瞬间,召唤ST"。必须毫无间断地按下普通技键 → BC

实战中常用的战术是先连续进行弱攻击,或使用多段命中的必杀技和特殊技。另外,用中段技打破对手的防御,并立刻召唤ST的战术也十分奏效。

②空中连续技

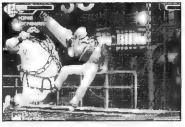
先将对手击浮空,再用 ST 攻击浮空的对手。 《KOF2000》中,原来用普通技无法追击的状态,当 使用 ST 就能进行攻击了。所以当出现意外状况 时,也能用 ST 接连续技。





并未使用浮空技,对手 只有 ST 的攻击能够 却腾空而起的时候,一般不 占中。似乎不管从哪里进 能追击 攻,都能命中

ST的主要用途是在一系列连续技攻击之后进行追击。另外也可在用对空技迎击之后,或防御 cancel接猛攻之后进行追击。使自己的防御更具攻击力。

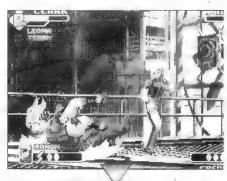


GC 猛攻 →ST翔施展鬼 招。频繁使用反 而难以奏效

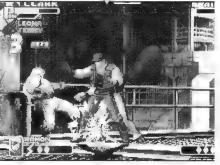
③倒地追击

即当对手倒地时,用ST进行追击。能够攻击倒地对手的ST种类,比前作又增加了不少。而且一部分ST击中倒地的对手后,能强制对手站起来。当然,这时对手仍处于被击中状态,ST可以用地面连续技继续攻击。

若施展必然击倒对手技法之后,立刻召唤前 述的对手,就一定能接连续技。其威力极强。



击倒对手之后立刻召唤S



强制对手站立起来,接着引

ST发动的追击

ST将对手击浮空之后再进行追击的效果,与使用的技法密切相关。具体情况在后面的"空中连续技"中说明。

对于位于地面的对手,使用"ST将对手击浮

空的同时,自角色也攻击命中对手"的战术,或者用"ST不将对手击浮空的同时,自角色用倒地技命中对手"的战术,就能在地面上用连续技获胜。另外,在ST做空中多段命中技的间隙,穿插进行自角色的攻击。或者在自角色攻击之后,再用ST击中对手,都能组成威力极强的连续技。

用ST追击已倒地的对手,发动攻击的时机不同,其后的结果也不一样。若在完全倒地前的弹跳状态中击中对手,对手浮起的高度很低,根本不能进行追击。不过,用能让对手旋转落下的ST(STNEO & GEO、ST RUGAL等)则是例外,这时能顺利地进行追击。

对手完全倒地后再击中,对手也不会浮空。这时可让ST击中之后接着用投技。有两种例外,一是前面提到的"旋转落下型ST"(对手浮空),一是"使对手站立的ST"(接地面连续技)。

下面介绍一些必要的系统知识。

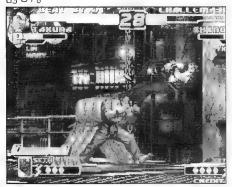
空中连续技

与前作相比,《KOF2000》对空中连续技的限制更加严格。

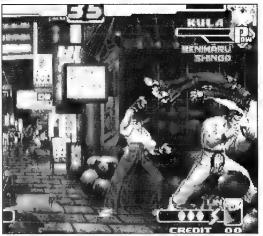
对于必杀技和超必杀技,各自设定了击中浮空对手的难易度,以下称为"追讨性能"。用追讨性能一般的技法(打击技的大部分),在对手浮空后仍保留被击中判定的时间内,肯定能击中对手。但若用追讨性能低的技法,对手刚浮空时还能击中,如果等到对手已经开始落下,就无法击中了。那时,就不能用ST将对手击浮空后再追击,也不能在空中猛攻反击击中后再追击了。

追讨性能低的技法包括大部分浮空技,和大部分乱舞系的超必杀技(龙虎乱舞)。追讨性能高的乱舞系超必杀技有凤凰脚、铁球大暴走等。

根据对手浮空时所使用的ST的性能,有时也能用追讨性能低的技法击中对手。例如抓住对手,用投技将对手抛出去的ST,以及使对手旋转落下的ST.



空中猛攻反击→龙虎乱舞未击中



根据浮空技 (ST) 的性能, 有可能击中对手

键与指令的关系

同时按下两个键,指令优先的顺序为 $A \to B \to C \to D$ 。即如果同时按下 AC 或 AD,则执行 A 键所对应的指令。但是,在旋展必杀技或超必杀技,若按键涉及两个以上的指令(例如同样是 \P 车指令,即有 A 或 C 的技法,也有 B 或 D 的技法),则执行"技的优先顺序"排在前面的技法。

刚才谈到了同时按下BC键,一般情况下,自角色和ST不会同时出招。自角色不做动作时,将只有ST做动作。而普通技 cancel,接必杀技时,同时按BC键,只做必杀技。

虽然这样说,任何事情都有例外。以下4种状况下,同时按BC键,就能在召唤ST的同时,自角色也出招。

①跳跃中,未旋展任何技法的状态下,同时按下BC。

②特殊技 cancel 接必杀技或超必杀技、必杀技超 cancel 接超必杀技,以上技法的指令 +BC。

③有追加指令的必杀技,将追加指令换成 BC。

④跳跃落地的同时按下BC。

利用②的现象,一般不能连结的"超必杀技_.+ST"这类的连续技,也能连续完成了。



特殊技 cancel 接超业 杀技, 同时按下 BC

不过,同时按下 ABC 或 BCD,绝对不能召唤 出来 ST。



原来不应出现的 ST竟也出现了!接着可以做出罕见的连续技

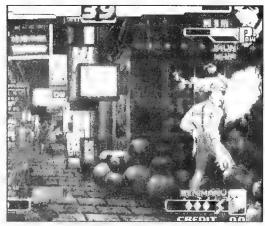
反击模式&盾模式

发动攻击时处于完全无敌状态,对手无法防御。而且这招击中时,对手不可避免地要倒地,若击中空中的对手,还能追击。但很遗憾,处于这种状态时,不能召唤 ST。

另外,处于这种状态时进行挑衅,将消耗大约 三分之一的槽值,补充一个ST炸弹。

前转

前转结束后硬直中,不受下蹲弱踢的攻击(一部分角色除外)。如果硬直时遭到下蹲弱踢攻击,该角色就会登上前台。

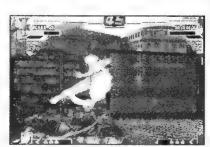


由浮空技接连续技, 打得对手狼狈不堪









UIX IX	
アイスコフィン・	or⇒+C
ビハインドスラッシュ 🐭	or++D
●特殊技	9 9
ワンインチ★	*+A
スライダーシュート	*+B
●必殺技	
ダイアモンドブレス★ ◆**	+AorC
クロウバイツ★	
++*+Aor0	(強一段)





シュンエントエッ	-95							
+	-	+	+	4	.	+ 4	or	С
A 8 4 A V 222 2/ 8/14+		4		٠.				ı

***+AorC

カウンターシェル

●超必殺技

∛イアモンドエッジ ◆*◆◆*◆ + A C

+1+++1+++AC

キャンディースピン/フォクシ

麟过军书

●投 技	
スポットパイル	*or++C
ニーストライク	*or++D
●特殊技	
ワンインチ★	++A
ニーアサルト	→ +B
●必殺技	
アイントリガー	**++AorC
セカンドシュート★	
アイントリガー中	++B
セカンドシェル	
アイントリガー中	++D
ブラックアウト	
アイントリガー中	+BorD
クロウバイツ★	++++AorC
追加攻擊	
クロウバイツ中	(強)⇒+BorD
ミニッツスパイク(地	上/空中)
	***+BorD
ブラックアウト	••++BorD
●超必殺技	
チェーンドライブ	
***	***++AorC
ヒートドライブ **	+++++AorC
●MAX超必殺技	
チェーンドライブ **	+****+AC

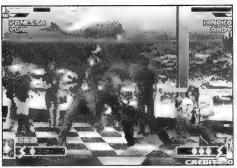
● 植動攻击/ 岩吸角色

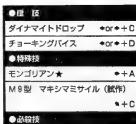
ナロウスパイク/アナザーK'











M 4型 ベイパーキャノン★

◆ * + + AorC SYSTEM1: 2 マキシマ・スクランブル

**++AorC

ダブルポンパー

SYSTEM 1: 2 マキシマ・スクランブル中 ◆◆◆ + Aor C

ブルドッグプレス

ダブルボンバー中 ◆◆◆+AorC SYSTEM3:マキシマリフト

****BorD

セントーンプレス(追加攻撃)

SYSTEM 3:マキシマリフト中

+++BorD

M 1 1型 デンジャラス・アーチ

(近距離)+#+*+BorD

M19型 ブリッツキャノン

++*BorD

●超必殺技

マキシマ・リベンジャー

(近距離)+********BorD

パンカーバスタ

*****+++AorC

●MAX超函殺技

マキシマ・リベンジャー

(近距離)+*+****+BD

● 援助攻击/召唤角色

マキシマ・ギャローズ/ロッキー





















◆or ◆ + C

+or++D

*+B

+ + * + BorD

**** + BorD

●投 技

ダイナマイトパンチャー +or++C クリンチバンチャー *or ++ D

●特殊技

ワンツーパンチャー ++A スライディングパンチャー ◆+B

●必殺技

ダッシュパンチャー★

◆ 蓄 ◆+ AprC

マシンガンパンチャー

+#₹*++AorC (連按击中数変化)

パンチャービジョン〈前方〉

++A

パンチャービジョン〈後方〉

**++BorD

パンチャーアッパー★

バンチャービジョン中

パンチャーストレート★

パンチャービジョン中 ++C

パンチャーウィービング

パンチャービジョン中 ◆+AorC

パンチャーウィービング

* * + + AorC

ダッシュパンチャー★

パンチャーウィーピング中 ⇒+AorC

パリングパンチャー

パンチャーウィーピング中 ◆+ AorC

パンチャービジョン〈前方〉

バンチャーウィービング中 →+BorD

パンチャービジョン〈後方〉

バンチャーウィービング中 ◆+BorD

パリングパンチャー ***+AorC

●趙必殺技

クレイジーパンチャー

******+AorC

チャンピオンパンチャー

(近距離) + * + * * + AorC

●MAX超函殺技

クレイジーパンチャー

*****+AC

●運動攻击/召喚角色

ハードパンチャー/フィオ



サマーソルト フェイントステップ サキキ+AorC ●超必殺技

タイガースピン

●投 技

アームホイップ

●特殊技

●必殺技

フライングメイヤー

低空ドロップキック

タイガーネックチャンスリー

フライングボディアタック

ローリングソバット中

(近距離) ◆ ≠ ₹ * + + A or C

ローリングソバット ++++BorD

(近距離) *******+ Aor C

エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン

*****+BorD

●MAX超必殺技

タイガースピン

(近距離)+*****++AC

● 国助攻击/召唤角色

エル・ディアブロ・アマリロ/デューク







格斗全书 i







●投 技

キャッチアンドシュート ◆or◆+C フロントスープレックス ◆or◆+D

ジャンピングニードロップ

(跳跃中投的距离) ◆以外

+CorD

●特殊技

ジャックナイフキック +B フライングドリル (空中) ♥+D

●必殺技

** + + BorD 居合い蹴り

反動三段蹴り★

居合い蹴り中 * + BorD 真空片手勢★ ***+AorC

雷靭拳(地/空)★ ◆★◆+AorC

スーパー稲妻キック ++*BorD

●超必殺技

雷光拳 *****+AprC

幻影ハリケーン *****++BorD

●MAX超必殺技

雷光拳 *****+AC

● 抓動攻击 / 召顺角色

エレクトリッガー/アナザー紅丸

●投 技

*or ++ C

一刹背負い投げ 不完全 ◆or → + D

●特殊技

釟鉄

外式・轟斧 カッコだけ

++B

●必殺技

百拾四式・荒咬み 未完成 ◆◆◆+A 百拾五式・毒咬み 未完成 ◆★◆+C

弐百拾弐式・琴月 未完成★

****+BorD

百式・鬼焼き 未完成★ ◆◆ * + Aor C

真吾キック *****+BorD 百壱式・朧車 未完成 ◆◆ ★+BorD

真吾謹製 オレ式・錵研ぎ

(近距離)→+++BorD

●超必殺技

バーニングSHINGO

******+AorC

外式・駈け風燐 キキキキキ+AorC

●MAX超必殺技

バーニングSHINGO

******+AC

● 援助攻击/召唤角色

やっちゃって下さい!/コスプレイヤー京子











格兰军书









スライディングキック 降月中 9+

落月 (RAKU-GETSU)

(空中) ♦ ♦ ◆ + B 關月 (AN-GETSU)

(空中) **++C

泳月(EI-GETSU)

(空中) ♦ € → + D

昇陽 (SHO-YOH) ★

**•+AorC

網閉し (DOH-KUZUSHI)

*#**+B

脚取り (ASHI-TORI)

弓月 (KYU-GETSU)

+++++BorD

超必殺技順取り七関殺

(DOH-TORI-SHICHIMONSATSU)

******++ Apr.C

双掌昇陽 ("MOROTE"-SHO-YOH)

*****+AarC

入り身 選月(IRIMI-NADAZUKI)

*****++BorD

●MAX超必殺技

胴取り七間殺

(DOH-TORI-SHICHIMONSATSU)

****+*+AC

● 援助攻击/召唤角色

ファイナルエージェント/大門五郎





●超必殺技 飛賊奥義 乱舞・毒蛾

******+AorC

飛賊奥義 影向 +##**+##* + BorD

●MAX超必殺技

飛賊奥義 為手功 ◆◆◆◆AC 飛賊奥義 乱舞・毒蛾

******+AC

●援助攻击/召唤角色

飛雷脚/如月影二









格斗全书







ライジングタックル★ ◆ 警 ◆+ Aor C

クラックシュート ◆★◆+BorD

●超必殺技

パワーゲイザー ◆ # ◆ # * + A or C ハイアングルゲイザー

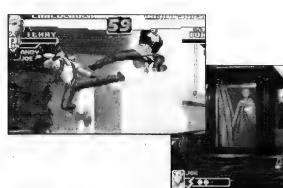
******+BorD

●MAX超必殺技

パワーゲイザー ****++AC

● 量助攻击/召唤角色

ダンクゲイザー/ギース・ハワード



制臨・改 *or*+C 抱え込み投げ *****or *****+D ●特殊技 上顎 +B 上げ面 *+A ●必殺技 斬影拳★ #+,+AorC 疾風横拳★ 斬影拳中 **++AorC 飛翔拳★ *# + A 激・飛翔拳★ *#++C 昇龍弾 ++++AorC 空破弾 ****+BorD 擊壁背水掌 (近距離) ◆ ≠ ◆ ◆ + A or C (空中) + * + + B or D 幻影不知火 幻影不知火・上顎

幻影不知火中 BorD 幻影不知火・下頸★ 幻影不知火中 AorC ●超級競技 超裂破弾 ◆ * * * * * + BorD

斬影流星拳 ◆ # ◆ # ◆ + A or C ● MAX超函殺技

超裂破弾 ◆≠◆◆+BD

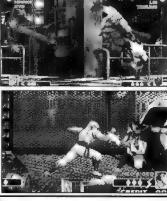
● 推助攻击 召唤角色

疾風斬影拳/ビリー・カーン











格兰全书



or+C

*or + + D

or+A

or+B

****** + + Aor C

+ ***** + Bor D

###+B **++D

スピンフォール中 ◆*++AprC

ストレートスライサー中 ◆★◆+BorD バーチカルアロー★ ◆◆◆+BorD

バーチカルアロー中 ◆◆‡+BorD M・リバースフェイスロック

リアルカウンター **++AorC バックドロップ・リアル

リアルカウンター中 ◆#◆*++AorC

リアルカウンター中 キキキキ+BorD

*+B





●胎 接 ひざ地獄 *or + + C レッグスルー +or + D ●特殊技 ローキック +B スライディング *****+B ●必殺技 ハリケーンアッパー★ ****++AorC スラッシュキック ◆#♥★◆+BorD タイガーキック★ ◆◆◆+BorD ******++BorD 黄金のカカト 爆裂拳 AorC連打 爆裂フィニッシュ★ 爆裂拳中 ♦ • + Aor C ●超必殺技 スクリューアッパー **+**++AorC 史上最強のローキック *****+BorD 爆裂ハリケーンタイガーカカト



● 援助攻击/召唤角色 オラオラ爆裂拳/ダック・キング

●MAX超函殺技

スクリューアッパー

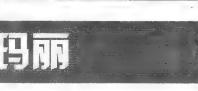
*****++AOCC

*****+AC













●超必殺技

●投 按

ビクトル投げ

ヘッドスロー

ハンマーアーチ★

ダブルローリング

スピンフォール

ストレートスライサー★

M・スパイダー

クラブクラッチ

M・スナッチャー

M・ヘッドパスター

クライミングアロー

●特殊技

●政策技

M・タイフーン

ヘッドクラッシュ

(近距離)+******++BorD

M・ダイナマイトスウィング

*****+BorD

*****+BD

M・スプラッシュローズ

#***##+AorC

●MAX超必殺技

M・ダイナマイトスウィング

● 損勤攻击/召唤角色

ラビッドスパイダー/山崎竜二

格斗全书

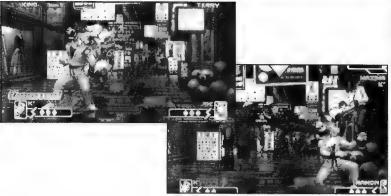






	●推 拉
	谷落とし ◆or◆ +C
	巴投げ ◆or◆+D
	●特殊技
7	氷柱割り ►+A
	上段受け ◆+B
П	下段受け★ ◆+B
ı	●必殺技
П	虎煌拳★ ◆◆◆+AorC
П	虎砲★ ◆◆◆ + Aor C
	飛馬疾運動 ◆★▼≠◆+BorD
П	暫烈拳 ◆◆◆+Aor C
	猛虎 雷神刹 ◆★◆+BorD
	虎砲疾風拳★ ◆★◆+Aor C
	●超必殺技
	顕王翔吼拳 ◆◆≠▼◆◆+Aor C
	離虎乱舞 キキキキキ++AorC
ıſ	天地覇煌拳 ◆★◆◆★◆+AorC
Н	●MAX超必殺技
	覇王翔吼拳 ◆◆≠◆◆◆+AC
	龍虎乱舞 ◆★◆+AC
ı	● 援助攻击 / 召唤角色

空中虎煌拳/楓



●殿 技	
能跳脚	*or*+C
首切り投げ	+or+ +D
●特殊技	
飛燕龍神脚	(空中)*+BorD
勾離降脚蹴り	+or + + A
龍翻蹴	+or++B
二段足刀蹴り	*+B
●必殺技	
龍撃拳★	◆警 ◆+AorC
科查班原则	◆ SE ++ BorD

(近距離) ♥ 蓄 ◆+AorC

♦ S ++BorD

●MAX超必殺技

旋燕連舞脚★

龍斬翔★

龍虎乱舞 +*+*++AC

● 護助攻击/召喚角色

龍連猛襲/アナザーロバート









格斗全书 ===



扳崎拓马





●超必殺技

龍虎乱舞 + * + * + + + A or C

真・鬼神撃

(近距離) ♥ *** * * * * +** + Aor C 翻王至高拳 *** * * * * +** + Aor C

●MAX超必殺技

龍虎乱舞 ******+AC

● 援助攻击/召唤角色

超必殺・天狗至高拳/天童凱



・ 技 技ホールドラッシュ ◆or◆+Cフックパスター ◆or◆+D◆持殊技

スライディングキック

●必殺技

トラップキック

ミラージュキック★

+***++AorC

++B

トルネードキック '95

+***+BorD

ミラージュダンス (近距離)キ#♥キキ+Aor C

●超必殺技

イリュージョンダンス

*****+BorD

サイレントフラッシュ

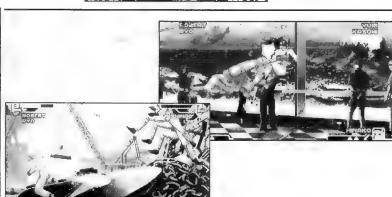
*****+BorD

●MAX超必殺技

イリュージョンダンス ******+*BD

● 提助攻击/召唤美色

トラップラッシュ/獅子王









船斗全书 i



利昂娜



●段 技

ハイデルンインフェルノ

(跳跃中投的距离)◆以外+CorD

●特殊技

ストライクアーチ

□必殺技

ムーンスラッシャー★

* * + Aor Cポルテックランチャー

◆ ***** ◆+AorC

Xキャリバー★

(空中) ◆ # ◆ + Aor C

グランドセイバー★

◆ 警 ◆+BorD

グライディングバスター★

グランドセイバー中 ◆+D(強)

イヤリング爆弾・1 ◆ * * + Bor D イヤリング爆弾・2:ハートアタック

**#+BorD

●超必殺技

Vスラッシャー

(空中) *****++Aor C

リボルスパーク +*+*+++BorD

グレイトフルデッド

****+++AorC

●MAX超必殺技

Vスラッシャー

(空中) *****+AC

● 類助政金/召唤角色

キラータッチ/ゲーニッツ



●投 技

ダイナマイトヘッドパット◆or◆+C

ノーザンライトボム

●必殺技

ガトリングアタック★

+ # ++ ADFC

+or++D

スーパーアルゼンチンバックブリーカー

(近距離)◆≠◆★◆+BorD

急降下爆弾パンチ(地上)

▼ 蓄 ±+AorC

急降下爆弾パンチ

(空中) ♥ * ◆ + Aor C

バルカンパンチ Aor C連打

ラルフタックル★ ◆≒◆≠+BorD

ラルフキック

BorD一定時間后放开

●超函殺技

馬乗りバルカンパンチ

*****+*+BorD

バリバリバルカンバンチ

*****++AorC

●MAX超必殺技

パリバリバルカンパンチ

******+AC

ギャラクティカファントム

◆◆◆◆◆◆◆+AC ● 援助攻击/召唤角色

ギャラクティカファントム/七枷社









船斗全书 i









●投 狂

投げっぱなしジャーマン *or*+C フィッシャーマンパスター *or*+D デスレイクドライブ

(跳跃中投的距离)+以外+CorD

●特殊技

ストンピング★

++B

●必殺技

ガトリングアタック★ ◆ 警 ◆ + Aor C スーパーアルゼンチンパックブリーカー

(近距離) **★★★★**+BorD

ナパームストレッチ ◆◆*+AorC

マウントタックル ****++AorC

クラークリフト

マウントタックル中 ******+A

ローリングクレイドル

マウントタックル中 **+BorD

スリーパーリフト (D.D.T)

マウントタックル中 ******+C

フランケンシュタイナー

(近距離)◆◆◆+BorD

フラッシングエルボー

(必殺投後)◆★◆+AorC

●超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー (近距離)+*******+ Aor C

ランニングスリー

*****+#**+BorD

●MAX超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

(近距離)+******++AC

● 量励攻击/召唤角色

フラッシングランチャー/シェルミー



●投 技

ツェット +or++C ツェット +or++D

●特殊技

ウィップショット

→+A(5回連続入力可)

●必殺技

ブーメラン・ショット "コード: SC" ★

*#**++ADCC

アサシン・ストライク "コード: BB"

++++AorBorCorD

フック・ショット"コード:風"

(空中) ◆ ◆ + + Aor C

ストリングス・ショット・タイプA

"コード:優越" ◆≒+≠++A

ストリングス・ショット・タイプB

"コード: 力" +キ+#++B

ストリングス・ショット・タイプC

"コード:勝利" +***+C

ストリングス・ショット・タイプD

"コード:アメ"

(ストリングス·ショット中)D

●超必殺技

ソニックスローター "コード:KW"

*****+++AorC

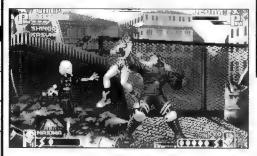
●MAX超必殺技

ソニックスローター "コード: KW"

******+AC

● 推動攻击/召喚角色

ヴァルキリーショット/クリス









格兰全书



麻宫雅典娜





●投 技

サイキックシュート

(跳跃中投的距离)±以外+CorD

●特殊技

●必殺技

サイコボールアタック★

**++AorC

サイコソード(地∕空)★

+ + + A or C

サイコリフレクター • * • * + + B

Uサイコリフレクター★

****+D

サイコシュート★ ********+AorC サイキックテレポート ******+BorD

フェニックスアロー★

(空中) * * + + Bor D

●超必殺技

シャイニングクリスタルビット(地/空)

********+AorC

クリスタルシュート (地/空) シャイニングクリスタルビット中

*#++AorC

フェニックスファングアロー (空中) +*++*++BorD

●MAX超必殺技

シャイニングクリスタルビット(地/空)

+*******++AC

クリスタルシュート (地/空) シャイニングクリスタルビット中

**++AorC

● 援助攻击/召唤角色

サイコヒーリング/アテナ



#or++C

0r+D

++ A

++B

+ * * + Aor C

+#+*+A

*#**+C









龍爪撃 (空中) ♥ ■ ◆ + Aor C 龍顎砕★ *****#*****+BorD 箭疾歩★ **++AorC 穿弓腿 **++BorD ●超必殺技 神龍凄煌裂脚 ********B 神龍天舞脚 ******+ 超龍連拳 *****++AorC ●MAX超必殺技 神龍天舞脚 *****++BD ● 原助攻击/召唤角色

肉まん4 U/ケンスウ

●投 技

引打

巴投げ

●特殊技

虎撲手

後旋腿

●必殺技 龍連打

龍連牙 地龍

龍連牙 天龍

船斗全书



or++C

*or ++D

*+A

→+B

*+B

*+D

(空中) + A

(空中) ♥+B

●探 接

幻影頭技

●特殊技

革製

旋壁蹴

旋翔蹴

裏滑蹴

双掌

挽蛇

●必殺技

サイコボールアタック

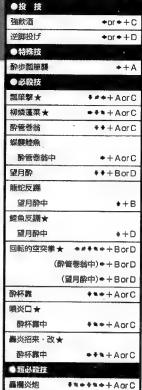
クリティカルスロウ

镇元斋





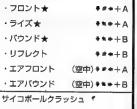






*****+++AorC

● 提助攻击/召唤角色 蓬萊樂宴/白湯



・エアフロント (空中)***+D

◆ 取例発按

サイコボールアタックMAX *#**#++AorC

サイコボールクラッシュSP *****+BorD

●MAX超必殺技

サイコボールアタックMAX

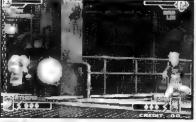
*****+AC

サイコボールアタック ID X *****+**

● 援助攻击/召唤角色

サイコポールアタック MAX ~Striker MIX~/

震 邵玄













不知火舞



	●投 技	
463547496	不知火剛臨	*or*+C
E DUTATION DE	風車崩し	*or*+D
9	夢桜	
(跳跃中投的距离)+以外+Cor		离)+以外+CorD

●特殊技 .	
紅鶴の舞	*+B
黒燕の舞	◆+B
浮羽	(空中) ♥+B
山桜桃	(空中) + + D
大輪風車落とし	(空中) + + A

●必殺技	
龍炎舞★	* # ++AorC
小夜千鳥	**++BorD
花蝶扇★	** ++AorC
必殺忍鋒	****+BorD

ムササビの舞(地/空)

◆ # ◆+AorC (空中)◆ # ◆+AorC

(ムササビ中)♥≠◆+AorC

ムササビの舞中 (空中) ♥+BorD

山桜桃

浮羽

ムササビの舞中 (空中)++AorC

桃花鳥つぶて

ムササビの舞中

(近距離) ♦ ≠ ◆ + Bor D

●MAX超函殺技

超必殺忍嫌 + # + # + + + B D

● 援助政击/召唤角色

桜吹雪/神楽ちづる





1. 10 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
鬼はりて	+or ++ C
さいれんと投げ	+or++D
燕落とし	

(跳跃中投的距离)◆以外+CorD

●特殊技	
燕翼	++A
協同脚★	*+B.B

●必殺技 虎煌拳(霸王翔吼拳)

◆★★+AorC(随按键时间变化)

雷煌拳 ◆▲◆+BorD

飛燕疾風拳(ユリちょうナックル)

***+AorC

飛燕旋風脚(ユリちょう回し蹴り)

***+BorD

百烈びんた +キ++++BorD

空牙 (ユリちょうアッパー) ★

++++AorC

裏空牙(ダブルユリちょうアッパー)
強空牙中 ◆◆★+AorC

●超必殺技

●MAX超必殺技

飛燕鳳脚 ****+BD

芯! ちょうアッパー

******+BD

●振助攻击/召喚角色

飛援烈孔/ナコルル











船斗全书





藤堂香證







●投技 巻き上げ ◆or ◆+ C 合気投げ ◆or ◆+ D ●特殊技 耐当て ◆+ A ●必決技 重ね当て(地/空)★ ◆4 ◆ + A or C

重ね当て(地/空)★ ***+AorC 白山桃★ ***+BorD 滅身無投 ****+B

電巻槍打★ (近距離)◆★◆◆◆+AorC

扇溝流し ◆ * ◆ + Aor C (3回入力)半身・諸手返し ◆ ◆ + Bor D

●超必殺技

心眼・悪落とし *****++AorC 超重ね当て ****++AorC

●MAX超必殺技

心眼・思落とし ◆ * * * * * + + A or C

● 援助双击 | 召唤角色 。

喝/李 香緋

●投 技 🔠	100
襷投げ	*or*+C
上手投げ	*or*+D
●特殊技	
張り手〈千代〉	+ A · A
張り手〈錦〉	+A · C
まえみつ叩き	*+A
突っ張り	•+B⋅B
喉輪	*+C · D
けたぐり	*+D

●必殺技	
突き出し★	***+AorC
小手投げ (近日	拒難) + # + * + + Bor D
突き落とし★	(1段目) ♥ ≠ ◆ + Aor C
寄り切り	(近距離)◆◆◆+BorD
掛け投げ	*****+BorD

●超必殺技

合掌ひねり +#+*++#+*+BorD

●MAX超必殺技

合掌ひねり

● 短助攻击/召唤角色

鉄砲雛/リリィ・カーン

















●投 技	
首極め落とし	*or + C
殺脚投げ	*or*+D
●特殊技	
空連撃	++A
ねりチャギ	+B
●必殺技	
飛翔脚★ (空中)	♦•+BorD
覇気脚	+++BorD
半月斬★	** ++BorD
飛燕斬 ◆	* +BorD
追加攻擊	
飛燕斬中	♥+D(強).
流星落★ ◆	警 ⇒+BorD
●超必殺技	
風風脚(地/空) ◆ #	***+BorD
颶凰飛天脚 ◆★◆	** ++BorD
●MAX超必殺技	

****+BD







鳳凰脚(地/空)

機助攻击/召喚角色飛昇脚/キム・スイル

●投 技	
破顏擊	or++C
鎖締め	◆or◆+D
●特殊技	
ひき逃げ	*+A
●必殺技	
鉄球大回転	AorC連打
鉄球粉砕撃★	* 警 ++ Aor C
鉄球太鼓打ち	****++BorD
大破壊投げ	*** **++AorC
●超必殺技	
鉄球大暴走	******+AorC
鉄球大圧殺	*****++AorC
鉄球大撲殺	**** *++BorD
●MAX超必	登技
鉄球大圧殺	******+AC

● 提助政击/召喚角色 鉄球大降臨/キム・ドンファン





陈国汉

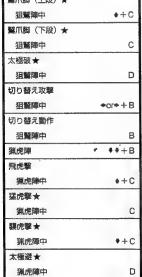
船斗全书 ===



*or * + C

反動擊

汉劉孝	401710
回旋風	*or++D
●特殊技	
狙鷲撃	◆+A
猟虎擊	++B
流滝蹴★	(空中)+В
●必殺技	
満月斬★	***+BorD
排氣擊	≠≠ +AorC
空砂廳	+ 蓄 ++AorC
狙鷲陣	* * + Aor C
鷲爪脚 (上段) ★	
狙鷲陣中	++C
鷲爪脚(下段)★	
狙鷲陣中	С
太極破★	
狙鷲陣中	D
切り替え攻撃	
狙鷲陣中	+or++B
切り替え動作	
狙鷲陣中	В
猟虎陣	• ••+B
飛虎擊	
猟虎陣中	++C
猛虎撃★	
猟虎陣中	С
製虎撃★	
猟虎陣中	++C
太極避★	
猟虎陣中	D
切り替え攻撃	
猟虎陣中	+or+ A

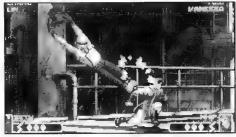


●超必殺技 **颶風裂爪脚** *****+BorD 鳳凰天舞脚

切り替え動作 狐虎舞中

(空中) ** * * + + Bor D ●MAX超必殺技

風風裂爪脚 *****+BD ● 證助攻击/召唤角色 伏虎襲撃/カン・ベダル



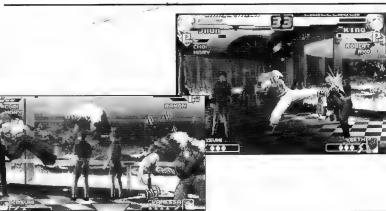
●投 技
頭乗刺し ・ ◆or→+C
下血突き *or * +D
●特殊技
骸突き *or * +A
通り魔蹴り ◆or◆+B
●必殺技
竜巻疾風斬★ ◆ 蓄 ◆+AorC
飛翔空裂斬 ◆ ■ ◆+BorD
旋風飛猿刺突 ◆ 蓄 ◆+AorC
飛翔脚★ (空中) ◆ * → + Bor D
悲猿懺 ◆◆★+BorD
回転飛獲斬 ◆★◆+AorC
奇襲飛猿突き 回転飛猿斬中 AorC
飛翔脚★
回転飛獲斬中 (回転飛獲斬後)
**++BorD
●超必殺技

*******++AorC ++++++BorD 鳳凰脚 真! 超絕輪回転突刃 (空中) *****+ Aor C ●MAX超必殺技 *******BD

鳳凰脚 ● 援助攻击/召唤角色

真! 超絶竜巻真空斬

挑発三昧/キム・ジェイフン







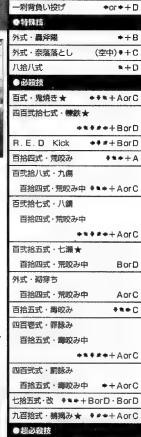


格兰全书 =





ULO RI	CONO.



裏百八式·大蛇薙 キャキキキキ+AcrC

裏百八式・大蛇薙 ▼#◆#◆★+AC

***** + Aor C

百八拾弐式

●MAX超必殺技

● 国助攻击/召唤角色

裏百八式・大蛇薙/霧島 翔

●投 技 釟鉄

*or + + C

HINOKO KVIO	•			ESSA IORI
,			S. S	
(SE)	1		T was	
N ST.		The second of th	Z TI	32 W.

●複 技	
逆剥ぎ	+or++C
逆逆剥ぎ	+or++D
●特殊技	
外式・夢弾	*+A · A
外式・轟斧陰 "死神"	++B
外式・百合折り	(空中)++B

●必殺技 百式・鬼焼き★ ++++AprC 百八式・鱧払い★ **++AorC

******++AorC(3回入力) 弐百拾弐式・琴月 陰

+***++BorD

腐風 (近距離)→★+≠+++AorC

●超函殺技

百弐拾七式・葵花

禁干弐百拾壱式・八稚女

******+AorC

裏千弐百七式・闡削ぎ #####+AorC

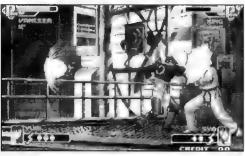
●MAX超必殺技

禁干弐百拾壱式・八稚女

******+AC

● 援助攻击/召唤角色

裏百八式・八酒杯/マチュア&バイス



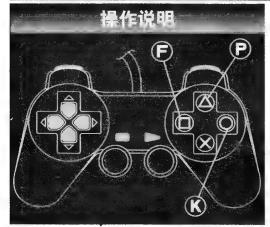








独一无二的攻略方案!



方向键(+)

按动方向键,可使角色移动位置。角色面朝右时,按动右方向键,角色朝右前进;按左方向键,角色一边防御一边慢慢后退。按动上方向键,角色跳起。F、P、K键与特定指令组合,可以施展固有技或自由步(向任意方向移动)。

自由键 (F)

单按动这个键,可防御。与按动方向键施行防 御所不同的是,这时不后退。若与方向键组合使 用,就能捕捉对手攻击的空挡,施展反击技,转守 为攻。

拳击 (P)

拳击即用手打击对方。几乎每个角色都有用这个键组合而成的连续技。若与方向键组合使用,还能改变攻击判定的属性。而与F键同时按下,能

揪住对手抛投出去。

脚踢 (K)

用脚攻击对方。比拳击攻击的范围大,打得也狠,只是做出攻击判定的时间稍慢。有的角色只用 K 键就能施展连续技,战斗中极有威力。与F键同时按下,能够施展无坚不摧的强力攻击。

制胜的杀手锏 反击技(H)

反击技的动作顺序

攻击对手有三种同等重要的手段,这就是打击、投和反击。反击的动作顺序为判断对手的出招动作(摆出接招的姿势),揪住对手的手或脚转守为攻,狠狠打击对手。这招不仅能削弱对手的行动能力,还能从心理上打击对方,使对手丧失勇气,不战自败。对手斗志正旺时,冷不防被别人杀了个回马枪,一时间竟不知所措,战斗的主动

权就转到你的手中。如 果你判断失误,就会挨 打。不过与反击成功的 效果相比,显然值得冒 这个风险。







·防守反击(DH)动作

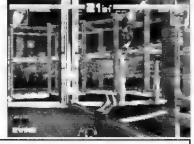
反击动作基本分成4类, 上段的P/K, 中段的 P, 中段的K和下段的P/K。街机版的动作指令如 下表所示、PS2版中考虑到新参加的玩家、增加了 依次按动上方向键/空档/下后方向键+F键施展 的反击技,针对敌人攻击属性做出反应。本文介绍 的攻略以街机版为主,帮助你与其他玩家对战时 获胜。



例如当你 施展上段DH 时,对手使出 的却是下段攻 击, 那么你的 动作无效, 照 样受到攻击



化的技法



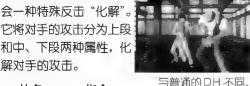
各角色的 DH 指令相同

动作和效果各不相同, 但各个角色攻击对 手的指令却完全一样。瞅准对手施展的是单招 还是连续技,输入相应的指令。但万不可连续施 展反击, 必须看准对方的招数再出手。

上段 DH	对付上段攻击→▼
中段PDH	对付中段P→◆
中段 KDH	对付中段K→←
下段 DH	对付下段攻击→≠

特殊 H (化解)

霞、李芳和肯布3人 它将对手的攻击分为上段 和中、下段两种属性,化 解对手的攻击。



技名 指令 上中段化解 下段化解 **← %** E

与普通的 DH 不同, 化解没有攻击力。但能使 自己掌握主动权, 顺利展 开攻击

看破对方招数,抢占先机

3 招循环与反击状态的关系



打击 < 反击

反击的属性高于打 击。如果双方出手同一 属性的打击和反击,且 出手时机不分先后,则 使出反击的一方获胜。



反击く投技

施展投技可将欲施 反击的对手摔倒。当对 手害怕遭受打击而摆出 反击的架式时, 你就可 以施展投技。



投技く打击

打击能够击破对手 的投技。当对手欲使出 投技时, 你可以用打击 去回敬他。

正如前面说明的那样,这个游戏的攻击技法 有打击、投技和反击3种。如图所示,3种技法相 互制约,一招破一招。这种一招胜过另一招的属性 叫"反击状态"。另外,刚要跳跃、刚着地和后冲 步时,即使受到打击,也同样判定你获"反击状 态"。这是由于你的动作属性高于对手。

普通动作与反击状态的变化

用反击状态招数击中对手, 打得更狠。具体地 讲,反击状态的攻击力约为普通招数的1.5倍。此 外, 若使用反击状态的打击技, 击中对手时产生的 特殊效果(摇摆、浮空等)会更加显著。利用这种 现象,甚至可以接着展开再次进攻。



也有普通的反击状态

双方出手属性相同的技(打击对打击、投技对 投技), 如被打成反击状态。这时的攻击力增至 1.25倍。使用打击时,根据出手的招数有时能够获 得与反击状态相同的效果。不过,反击的情况稍有 不同。如果,正好在对方发动攻击的瞬间出手,就 能获得反击状态;稍有迟疑,就只能是普通攻击。

对方都使出了投 技, 获胜一方只是普通 攻击 双方都使出反击 时,根据出手时机判 定获胜者的攻击力

处于摇摆状态下的攻防 临危击中

临危技

本游戏中,施展打击,往往会打得对手摇摆不 定。对手这时的状态叫临危。有的技原来就有把对 手打成临危状态的属性, 有的技则要看是否获得 反击状态,来决定对手是否被打成临危状态。若被 打成临危状态,只有用反击或快速连击方向键(简 称快击键) 才能恢复原状。对于攻击方来说, 这可 是绝好的机会。



出手打击,击中 对手, 使其摇摆不定, 处于无法移动的状态, 叫做临危

临危的利弊



当对手处于临危状态 时,不能对他施展投技。 只有当对手恢复原状后, 才能重新对他使用投技

如前所述,角色被击中而陷入临危状态时,不 能进行防御,只能做某种特定的动作,从而使对 方获得了绝好的进攻机会。将临危的角色向上击 起浮空,就能施展空中连续技,狠揍一通。不过, 不能对临危的角色使用投技,只能用打击技攻击 他, 因此要小小他用反击技反击。

双方临危时的选择



〕能用反击状态招数击中对手



打击对手, 使其浮

连续技打击对手 小心对方的反击 直至倒地

如果对方用反击 恢复原状 (反击)

就趁他僵首时, 施展 投技。出手的时机很重要

A战法

用 "▲P" "▲K" 打击对 手, 使其持续处于临危状态, 中途穿插空中技。如果只用一 种浮空技攻击对手,就会被对 方识破, 用反击。因此要经常 变换招数。一招不慎, 反而会 被对方击倒。

B战法

根据对方的反应,改变行 动策略的战法。当对手想使出 反击时,已方改变招数,使出投 技,就能用反击状态狠揍对手。 接着,可以再用打击技使对手 陷入临危状态。但应使用与反 击的判定所不同的打击技。

处于临危状态时,摇摆的一方当然处于不利 地位。攻击方可以选择上、中、下段打击, 还可以 根据对手的反应改换招数。而摇摆方只能瞅准机 会用反击来抵抗。如果对方反击成功,局势将发生 逆转,攻击方的进攻也将中止。这种"瞅准时机" 的战法,是本游戏的特点。虽然不能保证绝对成 功,却也值得反复尝试,提高成功的可能性。

战场 占得地利

PS2 版共有新旧13个战场,下面详细介绍其中12个可以选择的战场。了解了战场情况,未战就获得了地利。

新战场 THE PRAIRIE(大草原)

无垠的草原上孤零零地耸立着几块巨岩,这里起伏不平,但没有陷井。论面积这是最大的战场。草原上除了位于中央的巨岩之外,再无其它凭障。背靠巨岩,可构成易守难攻之势。可利用这一地形,将地手逼到战场边缘去。



双方都朝后退, 却仍不见战场的边缘。今天,是个风和 日丽的好天气

关键是如何利用巨岩地形



CHECK POINT

地面高低不平,使得空中技的打击值容易变动。应该选好位置再动手,避开凹地。



原来用这招连续技无 法击中对手,但现在自己站 在高处,就能击中对手了

新战场 THE CRIMSON(红霞街)

夕阳染红了老街两旁的高楼,你仿佛来到了香港的九龙城。楼顶的一块空地就是战场,四周被墙避和栅栏围着,场地呈正方形,很平整。和大草原相比,这里十分狭窄,三拳两脚就能把对手逼到

墙边上。在战场边缘怎样利用墙壁,就成了战胜对手的关键。



夕阳下的决斗

这是个传统的四 方形战场。双方站在 两端,就能纵览整个 战场



四周的墙壁斑驳陆离,却不会被撞塌



将对手逼到墙边,自 己就占据了有利位置

CHECK POINT

由于距墙避很近,有许多攻防动作都借助 墙来施展。这种地形对掌握多种驱赶技的角色 十分有利。场地狭窄,应熟练使用自由步。



不仅在这里,其它 场地也用得上自由步。 应尽早掌握

新战场 THE KOKU AN(谷庵)

这里是个纯和式、陈旧闲静的日本家宅,位于中央的中庭是个陷井,三面围着隔板,呈"]"形。屋内地面平坦,但木柱林立,攻击或移动时容易受阻。

格斗全书 i



雕梁曲柱显示出当年的奢华



中庭建造得也很平坦。要时刻注意隔板的位置

落下受损伤值 20

易守难攻

隔板之间左右对称。在 这里交手,很讲究战术



CHECK POINT

撞上中庭四周的隔板,就会跌入庭中的陷井内受伤。室内的天井很低,跃起过高,会碰到顶棚,使动作发生微妙的变化。



使出了特定的招数, 将对手击入中庭, 坠入陷 井



碰到天井的横木,跳跃的路线就会改变

THE WHITE STORM 原上的激战

在这个战场上,脚埋在雪里,容易陷入临危状态。另外,若在崖边受到打击落下,或自然落下(*1)就会跌到底层。底层结满了冰,受到打击更容易陷入临危状态,一定要多加小心。



白雪皑皑, 狂风 骤起

落下受损伤值 50

THE AERIAL GARDEN 秀色甲天下

这个战场上溪水淙淙,楼阁叠错。切记有流水的地方容易陷入临危状态。另外,瀑布附近有跌落的危险,瀑布旁边的栅栏也能被撞开。若将对手逼到这个角落时,可瞅准机会把他打落下去(*2)。



与 CPU 对战是夜间,与人对战是傍晚

落下受损伤值 30

THE DEATH VALLEY 圆环构造的危险地带

多边形的场地里架起了高台,打斗在高台上展开。若从高台上跌落,周围就是危险壁。地面积满了水,站在水中受到打击,极易陷入临危状态。如果对手被击摇摆,应立即把他往墙上摔。



四周围着危险壁, 可巧妙地利用它去战胜 对手

落下受损伤值 20

THE DANGER ZONE 成败在此一举

战场呈8角形,4面墙上设置有危险系统,墙上设置的危险插座就是标志。地面平坦,双方在平等的条件下交战。



这里可以称得上是 本游戏的主战场

落下受损伤值 无

THE SPIRAL 危险的通天塔

构筑成螺旋状的楼层永无尽头。这里既有危险装置,又有落下之处(*2),是个容易进攻得手的战场。由于呈螺旋构造,地面是缓缓的斜坡,如

此微小的高低差,不会造成任何困难。



这个战场周围的墙 壁都设有危险系统。干 万小心

落下受损伤值 30

THE GREAT OPERA 高着台上传来的"问候"

战场移到了大歌剧院的观众席。观众席的结构各不相同,有的有高低起伏,有的站在上面打斗,动作次数会发生变化,如果撞破楼层的围栏,就会落到楼下去,使身体受伤。



豪华绚丽的歌剧 院,特意为埃列娜预备 的战场

落下受损伤值 30

THE BIO LAB 真是研究所吗?

虽然不会落下受损伤,但是墙柱子和危险系统反而使受伤的可能性大幅度增加。大厅里有水池,踩进水里就很容易陷入临危状态。



置于房间一隅的高 压电设备漏电,是个危 险系统

落下受损伤值 无

THE DEMON'S CHURCH 古典与现代派的统一

墙壁上镶嵌着绚丽的彩色玻璃,教堂里显得 庄重肃穆。若发动攻击,将对手击出彩色玻璃窗, 外面竟是一个十分现代派的建筑。从构造上讲,教 堂是个很普通的战场。



透过玻璃, 射进五颜六色的光线

落下受损伤值 40

THE DRAGON HILLS 记住所有破坏+落下点

这是个像城堡似的多层建筑,构造非常复杂。 只在预先掌握建筑物结构,战斗中才不会像没头 苍蝇到处乱撞。从不同的地点落下,会进入不同的 房间,各房间内的构造也大不一样。具体情况请参 考下图。





落下时有无栅栏及栅栏 每个房间都很狭窄,双的高度,都使受伤程度发生 方见面就交战 变化

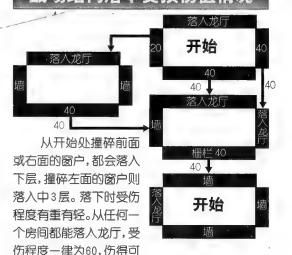
出现新房间!

撞碎墙上的窗户,就落入了建筑物的中厅(龙厅)。 这是PS2版新增的场所,室内宽敞,有高低差。



墙上画着一条巨

战场结构落下受损伤值情况



※注 刚开始不能选择"THE MIYAMA(御山)"战场,但最后少定会出现。该战场的特点一是站在岩石上容易陷人临危状态,二是起伏平缓。(*1)随时可能发生雪崩,滑向下层。受伤程度为0。(*2)在这些战场上,可能会反复落下多次,但不会使战场的结构发生改变。

不轻。

疾如闪电, 无人能追

民

Aasumi



基本战术

大显威风的固有技

闪光弹 ⇒P



若想制止对手的动作,就用这招! 反击状态中还能 使对手陷人临危状态。而接着使出下段招数闪光幻落脚 (⇒P∜K),更使对手防不胜防

闪人脚 ધK



当不想让对手靠近时,可以用这招作为牵制技。闪 人脚的攻击距离远,若反击状态中把对手打个屁股蹲 儿,还能引发对手陷人临危状态

狼牙⇔⊳K



远距离奇袭时使用的下段攻击技。普通击中就能使 对手陷人临危状态。但出手慢,不可多用

胧 월 월 F+P



下蹲前冲式投技。打击力极强, 若与后述的舞扇、雾幻刀并用, 威力更大

临危状态→浮空技

雾幻刀为为P



属普通击中技,且能 引发对手陷人师危状态。 把对手打飞起来的高度 比反击状态中还高。后续 招数有里天刃(背后P)、 天神翔(背后 ♥P)、月影 脚(背后 ♥K)

旋・霞蹴り 対F+K



属普通击中技,可引发对手的临危状态,使用这招降低姿势,可躲过对手的上段攻击。但这招出手慢,不宜多用,最好待对手欲反击之时使用

飞龙脚 介K



上段攻击技,当对 手处于临危状态时可用 这招攻击。普通击中就 能使对手陷人临危状 态。这招的出手快,僵 直时间短。对手浮空时,可在天刃(P)之 后再接这招

舞扇 외 a K



中段踢技,可引发对手的普通临危状态。能够一边躲闪对方的上段攻击一边发动进攻。击中对手使其浮空的高度比反击状态中还高。但由于出招后拉开的距离比雾幻刀远,因此最好接在闪光弹之后使用

推荐几招连续技

雾幻刀 ≒ ≥ P→裹天刃 背后 P→闪光弹 ⇒ P→飞龙脚





介K →空中技 or 天神翔(背后) ⅌P →空中技





用雾幻刀(¾ ¾ P)使对手陷人临危状态,然后施展上段拳击或中段拳击。发动连续按后可以一气打完全套动作,但极易被熟悉霞套路的对手用反击技反击。因此应时刻准备变招。

打完全套连续技而不遭受反击,当然最好不过。但若遇到熟知霞套路的对手,对方肯定会用反击阻止霞的攻击。这时应立即中止连续技(按动F键,取消已输入的连续技指令),改换其它的招数。比如上例中,使出闪光弹之后按F键,就可以不再做飞龙脚,而改成其它招数。途中中止连续技时,可以改用下蹲前冲接胧。随机应变,出奇制胜。

闪光幻落脚 ⇒P∜K→闪光弹 ⇒P





→二连突き PP →雾幻刀 \(\omega \text{\text{P}} \rightarrow \text{P} \righ





用闪光幻落脚(⇔P∜K)普通击中对手后,霞能抢在对手前面再出手。这时可用闪光弹(⇔P)打得对手动弹不得,或者向下蹲的对手施压,击中后再施以二连突(PP)和重拳组成的连续技。

若用闪光幻落脚击中对手,局面将对霞十分有利。接下来可以连结各种攻击技,如果想让对手无法移动,可以施展打击技,也可以用投技。当然,每次都使用闪光幻落脚,会被对方识破,从而用反击技反击。因此应当与闪光虚袭斩(⇔PK∜P)交替使用。闪光虚袭斩的最后一手若普通击中对手,能引发对手陷入临危状态,霞就能连续攻击了。这时,动作敏捷的霞会打出雨点般的重拳!

指令说明

↓: 短促按动方向键, ↓: 长时间按住方向

键, P: 拳击, K: 脚踢, F: 自由

固有技總表

霞的固有技出手迅速,动作简便,连续技花样繁多。所谓出手迅速,以天刃(P)为例,用这招对付投技,很容易取得反击状态,而且还能引发对手陷入临危状态。紧紧盯住对手的一举一动,水来土掩,兵来将挡,就能争取到更多的进攻机会。

技 名	操作	判定
裏天刃	•	£
天神翔	₽•	中
裏地为	40	不
夏天脚	0	Ŀ
裏運天	00	上中
裏人脚	₽0	ф
幻落脚	+0	下
月影脚	☆ ❸	ф.
起運脚	(仰面攻击敌足)❸◇❸	
起連脚	(熵臥攻击敌足)⑤◇⑥	
起運脚	(仰面攻击敌头) В ⇔ В	
起連脚	(俯臥攻击敌头) (10℃)	
湖月脚	(俯臥攻击敌头) ●+⑤	
天頓脚	₽6	中
飛龍脚	☆⑤	上
月輪脚	₽	+
浮天刃	Û®	Ŀ
避天刃	¢-®	Ŀ
天刃	•	Ŀ
展天刃	背向对手	Ŀ
二連突き	00	(上上)
天神閃天脚	900	(上上)上
天神連天脚	0000	(<u>F</u> E) <u>F</u> E
天神連轟脚	00000	(上上)上上中
天神連人脚	00000	(上上)上中
天神運地脚	00000	(上上)上下
連界刃	000	(上上)中
連界央閃突	0000	(上上)(中中
連月砕	0000	(上上)中
連光弾	0000	(上上中)
連光人器胸	00000	(上上中)中
連光裏襲斬	000000	(上上中)中中
連光虛襲新	000000	(上上中)中7
連光天襲脚	00≎0≎8	(上上中)中
連光幻落脚	00≎0₽0	(上上中)下
連炎顎	00≎0	(上上)中
連炎月	0000	(上上)中上
運具器	00≎0₽0	(上上)中下
天刃・閃天脚	90	EE
天刃・連天脚	988	<u> </u>
天刃・連轟脚	9300	上上上中
天刃・連刃脚	6000	上上中
天刃・連地脚	9000	上上下
閃光弾	⇔®	中
閃光人襲脚	₽00	中中
閃光裏襲斬	₽86	中中中
閃光虛襲斬	₽00 ₽0	中中下
閃光天襲脚	⇒⊕⇔ ⊙	中中
閃光幻落脚	₽	中下
界刃	© €	中
界央閃突	99≌	中中
界央幻落脚	\$1 ₽ ₹ © .	中下

技 名	操作	判定
閃天脚	0	Ŀ
達天脚	00	££
達覇脚	999	上上中
連人脚	000	上中
連地脚	6 ⊕6	上下
無影刀	ಧಿಧ0	中
無影地襲脚	\$\$ @\$ @	中下
炎顎織	₽	中
炎角鍵	⇔ 00	中上
月露遊	₽₽₽₽	中下
狼牙	⇔	下
旋	0+0	Ŀ
疾風	0+0	Ē
疾天脚	@+ 3 . 3	上上
疾露脚	⊕+ ⊘ .⊹ ⊙	上下
風渦閃	⊕⊕+®	下
旋・鐵蹴り	19 + 3	中
霧幻刀	ପପ®	中
薙	⇔⊕+⊙	中
舞扇	\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	中
新月蹴り	⇔ ®	上
白浪	988	上中
天舞鸛	₽60	上
数返し、	0+0	上段正面
華厳円舞	¢6+0	上段正面
鷹梓	(墙壁边) (中日十日)	上段正面
天瀧脚	₽ 0+0	上段正面
"	(跳跃中) 6+0	上段正面
安運静	(墙壁边) (中)	上段正面
飛燕	☆⊕+@	上段正面
11	Ø⊕+@	上段正面
飛燕逆落	(飛燕中) Φ+0	派生
陽炎	\$\$G+0	上段正面
茨落とし	(陽炎中) 🕽 + 🗗	派生
茨砕き	(//)(墙壁边) (+ ()	派生
182	212 9+0	上段正面
独顎跳	₽₽ ₽₽	上段正面
	(敵背後) 🕒 + 🖸	上段背後
真飛燕	(敵背後) ① 〇十〇	上段背後
11	(敵背後) 母母+母	
飛錦円舞	(敵背後)⇔G+G	上段背後
"	(#)(跳跃中) (3+6)	
虹飛沫	₽⊕ + ⊕	下段正面
11	下键(跳跃中)(3日十日	
<i>"</i>	下級投(政黨後) (日十日)	下段背後
飛燕樓	₩ G+0	下段正面
施爪鼬	压制中介❷+❸	I PALLIN
瓦砕き	压制中心₽	
アビール:桜穂い		
裏駆け	20	
天舞	~ •	
//34	~ ~	

无与伦比的破坏力

肯布

Gen fu



基本战术

肯布拳法的绝招就是头撞和身体撞击,心意六合拳的一掌更具有巨大的破坏力。肯布擅长猛击对手,虽然他从不使用轻柔的连续技和令人眼花缭乱的变招,吴键时刻出招的杀伤力却绝无人可比。当然这不是说他只刚不柔,他娴熟的投技和化解招数也令人赞叹不已。他把这些动作组合浔滴水不漏,攻击时舱产生"一击火杀"的雷霆万钧之力。对于那些善于判断对手的行动。善于抓住进攻时机的玩家,选择肯布最适合。趁对手还沒醒过神的瞬间就将其置于死地,这种事让肯布去做,只是小菜一碟。

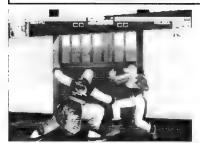
大显威风的固有技

云闭日月把 ⇩ଧ⇒F+P



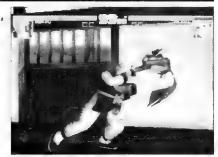
将抓在手中的对手高高抛起的特殊投技,随后接空中技。这是肯布打击对手的重要手段之一。靠墙时改用 其它投技

白蛇翻捶 △P



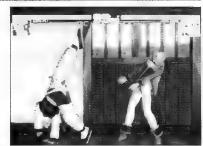
下蹲出手拳击对手的小腿。属反击状态中,并使对 手陷人临危状态,利于已方追击。所谓捶是指鞭打动作

乌牛摆头 ▷⇒P



这是一种靠技(以身体撞击), 具有近距击中属性, 杀伤力强, 使用起来没什么限制

转身后蹴腿 尽K



向后转身,朝上侧踢对手的中段攻击技。优点是与 对手拉开距离的同时,仍能发动攻击。打算逃开时可用 这招

船斗全书

临危状态→浮空技

とう掌 介P



闪过对手的上段攻击时,劈出的上段拳。特别值得注意的是,用这招不管是普通击中还是反击状态中,都能引发对手的临危状态。若是反击状态,可以接着用浮空技

弹腿 ⋈ K



属中段脚踢技,常连接其它招式连续出手。即使被对方挡住。自己也不会出现危险,若击中对方,对方会立刻陷人临危状态,所以应该迅速出手下一招

半旋风 介K



飞旋着踢出的跳跃脚踢技。若对手处于临危状态,则能将对手击浮空。若对手处于一般状态,则能引发对手的临危状态。对于动作缓慢的有一个来说,使用这一招能够大幅度增强战斗力

挑领 ¥P



深深地猫下腰,再 挥拳上击的中段浮空 技。即使反击状态中, 也能把对手击浮空。所 以当对手从摇摆状态中 恢复过来,展开猛攻 时,可以用这招从容地 射过其锋芒,击中对 方。挑领和とう掌可二 洗一

推荐几招连续技

浮空技~盘凤鹞形 ⇒PPP+K





将对手从普通姿势击浮空的基本技。最初使出盘的(⇒P),将摆出低姿势的对手打得直起腰。接着再用其它招数就容易奏效了。但要注意,最后一手(P+K)若不能将对手高高击飞接下来再打就困难了。那时,把最后一手改成P更好。

从出肘到击中身体,所有动作全部在对手浮空时完成。仅这一招,就能将对手的体力削弱近4成,充分展示了肯布强大的攻击力。如果你觉得连续技太麻烦,也可以只用鸟牛摆头,这招也有很强的攻击力。如果再将对手摔到危险壁上,给对手造成的伤害就更大。另外还有鹞子裁肩、双把等,威力也十分强大,任你选择。

从狸猫上树开始的连续技





对手下蹲时输入 ⋈F+P





对手下蹲时肯布使出的投技,攻击力强,击中后能 绕到对手背后。随后如果施展乌牛摆头,绝对能再次击 中对手,但是……

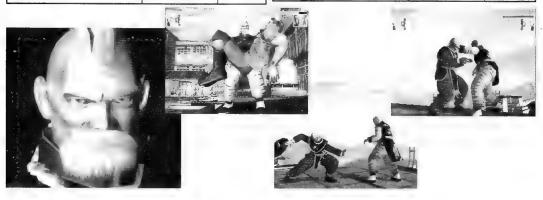
狸猫上树是肯布的下蹲投技,击伤点数高达50,击中后还能绕到对手背后去。而且使完这招,肯布先于对手恢复活动,从而能够再次攻击对手。接下来最有把握击中的一招是鸟牛摆头,根据对手的反应,随后可以使出半旋风接鹞腿再转盘风鹞形,其攻击力也很强。作为后发制人的手段,可以待对手由下段起身踢腿时跃起躲开,在空中输入投技指令,施展狸猫上树。

固有核總素

肯布掌握多种判定为中段拳击的攻击招数,主要击中身体。这些招数极具威力,但如果经常使用,遭到对手反击技反击的危险也随之增加。相反,如果利用对手的这种反应,回报以下段的七寸腿,把对方打成临危状态,再施展投技,对方恐怕就回天无术了。

技名・	操作	判定
転身崩捶	0	上
転身挑領	⊕0	中
転身下崩捶	10	下
転身蹴腿	•	上
後賦腿	₽@	中
転身下とう脚	+0	下
順歩捶	0	上
とう掌	⊕	Ŀ
連捶	00	(上上)
運捶単把	000	(上上)中
丹鳳朝陽	₩	中
丹鳳朝陽・虎蹲山	⊴00	中中
沉抱頭	Ø ⊘	上
施討	¢⊕	中
盤肘・丹鳳朝陽	₽ 00	中中
盤肘・丹鷹朝陽・虎欝山	⇔000	中中中
盤鳳鶴形	₽000+0	中中中
懐抱頑石	¢•®	中
懐抱頑石・鷹捉把	00	中中
懷抱頑石·双推把	¢-@¢-@	(中中)
懐抱頑石・双推把・双把	ФФФ⊕•⊕+	(中中)中
挑領	10	中
単把	□	中
虎蹦山	ପପ ନ	中一一
箭疾歩	⊕ ₩	中
虎撲把	0+0	中
鷹捉把	< ₽	中
鳥牛擺頭	₽₽ ₽	中
双把	¢⊕+ ⊙	中
斬捶	⊕⊕+ ⊚	上中
鶴子栽肩	₽ ⊕+© ФФ	中中
搨把 `	⇔+⊗	上
六合裹崩捶	₽9+0	中
鷂形	20+0	中
白蛇翻捶	₽®	下
子学形 度	₩.	中
蛇出洞	Ω © @	中中

技名	操作	判定.
旋瘾把	21 60 · 	中中上
鶏腿	→0	中
鶏腿・半旋風	+00	中中
七寸腿	12 🕝	下
七寸腿・扁牛擺頭	₽®₽₽	下中
半旋慢	ੇ 😉	中
旋風脚	य⊗	上
旋風前掃腿	₩	上下
転身後蹴腿	₽	中
側たん脚	⇔ (3	上
双飛曲	0 + 3	上
前掃腿	⊕⊕+	下
十字裹機	0 + 0	上段
心意把	⇔ ⊕+ ⊕	上段
"	(跳跃中) 6+0	#
能腰	(墙壁边) Φ●+0	上段
//	(墙壁边)ひ☆ゆ+●	"
しゅう腿	⇔⊕+ ₽	上段
捲地風	\$\$ ⊕+⊕	上段
猴形	(捲地風中)⇔(日十日)	派生
硬開三皇鎖	ΦΦΦΦ+Φ	上段
雲閉日月把	⊕ 4 ⊕ + ⊕	上段
雲閉落構	(雲閉日月把中) 日 + 日	上段
虎擺尾	(敵背後)日+日	上段
側障難	(敵背後)♀母+⊕	上段
11	(#)(跳跃中)+1	11
馬鉄頭	(下段投) ○ ● + ●	下段
建猫上樹	下段投☆●+●	下段
"	下艘(跌跃中)() 十日	#
十字大劈	下段按(條何後) (〇 十 〇	下段
"	下键(#)(殊跃中)() (4)	"
落蹴擊	. ⊕⊕+⊘	
地とう掌	₽®	
アピール: 盤落地	♦ ♦ ♦ • • • • • • • • • • • • • • • • •	
アピール:天勢把	(⊕Ç)Ç(G+ ©+ ⊗	
箭步	⊕ 200	特殊
側転	₿	特殊



英姿飒爽的淑女(模特志愿)

迪娜

Tina



基本战术

迪娜虽然是个女子,但有身手矫健,武功敢与男子争锋。只是动作不太敏捷,总体水平当属一般。当她出手击中对手穴位时,杀伤力还是相当大的。

值得一提的是迪娜会找技的各种变招。她能看准时机,躲开对手的投技。再出手反击。她的打击技杀伤力都很强,但多有明显的漏洞,所以她并不擅长进亓打击战。不过,施展打击的目的是使对手不知所措。先劈头盖脸地打一顿,看着对手的反应。如果对手被打蒙了头,那就用投技制服他;如果对头暴跳如雷,就用打击技攻击他。两种战术都能给对手来个下马威。

大显威风的固有技

フロントルールキック &F+K



仰身跃起,转身旋腿踢出。动作极快,可在躲过对 手下段攻击的同时击中对手。当对手正要起身时送上这 招,定有好戏瞧

エルボースイシーダ ⇒P+K



跃身扑向对手,以肘猛击。本招的最大优点是即使 受到对方的反击技反击,也没危险。但对方如果防住这 招,迪娜就会处于劣势

タックル Φ⇒F+P



死死抱住对手的双腿,将其摔倒在地。可以在对手 使用打击技时出手本招,且本招的姿势低,能躲过对方 的上段攻击。俯卧在地时也能出手

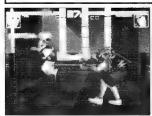
ジャイアントスイング (撞击 Φø ₹ ♥ ♥ F+P)



由タックル演化的连续投技。揪住对手的双腿,抡圆了抛向前方。如果前面是悬崖,对手就损失惨重了

临危状态→浮空技

コーリングソバット ΦK



侧身跃起,剪腿踢向对手腹部。若能击中,对手就会陷入临危状态。随后,迪娜可用连续技或双选择攻击再次猛击对手。本招结束时,背朝对手,可以采用背后攻击或转身攻击再次发动进攻

エルボー ⇒P



以肘击人,毫无变招。若以反击或防御反击 状态击中,对手就会陷人 忧态状态。本招的余效能 在多种后续连续技中持续。若能接上连续技,甚 至能转人浮空技

ドルフィンアッパー SEP



猫腰前行靠近对 手,冷不防打出上勾 拳。以极低的姿势躲过 对手的上段攻击,再由 下向上猛击,这样容易 获得反击状态。多数情 况下,先引诱对方出手 攻击,再施展这招

ステップキック aK



上段脚踢。这一脚能把对手踢飞。根据情况,与中段ジャンピングニーパッド交替使用,能够迷惑对手,使其不知何时使用反击。对付对手的反击,可以跃起后使出投技

推荐几招连续技

マシンガンエルボーニー PPPK









从出手迅捷的ワンツーパンチ拳到最后的エルボー,整套连续技一气阿成。最后如果用二一单招击中,对手当场就会被击飞倒地,当然也就不能再追打他了。为了最后将对手击飞,就要保证第三回合的上段エルボー击中,并使对手陷人临危状态

除了最后的膝顶。其它都是上段攻击。对于大多招数出手迟缓的迪娜来说,战至激烈之处,这招就是重要的攻击手段。第三回合也可按动 K 键,改为中段脚,熟练掌握之后效果也很好。若第三回合出手工ルボー,为了最后能使出膝顶,最好能转入空中技。不过,如果一开始就在空中施展本招,工ルボー就根本无法击中对手,所以那并不是个好主意。总之,当要给对手反击状态猛击,或使其陷入临危状态时才使用这招。

エルボー・バックナックル演化的変招





⇒PP⇒PorKor & Por & K





这招前两手连续从中段出拳,已经很可能招致对手的反击。但エルポー出手快,获取反击状态不成问题。不过防御者见势已料到接下来就是バックナックル攻击,必定会在迪娜第三次出手时采用反击技反击。所以这时 迪娜有两种选择

这招是迪娜的主要连续技之一,两个回合过后,要选择继续进行中段攻击或是改用下段攻击。 应注意的是,出手アルティメットコンボ时,最初 用エルボー和バックナックル击中对手之后,最 后的膝顶就不能再出手了(第一回合反击状态时 出现的现象)。不过,若能成功地使出膝顶,就能 转入空中技。

固有技總表

迪娜的单招比连续技更有威力。尽管单招杀伤力 强,但若出手时机不当,被人识破,也会大伤无气。攻 击的战术或可采取奇袭,或可抓住对方投技的空隙果断 出手。另外,施展连续投技过程中,若被人抓住漏洞, 将很难奏效。因此,索性用单招投技反而更有效。

- A-		15
技名	操作	
ターンスピンナックル	0	1
ターンミドルナックル	₽ ©	中
ターンローナックル	40	下
ターンスピンキック	0	Ł
ターンサイドキック	₽@	中
ターンローキック	+0	下
ターンソバット	9+3	F
ムーンサルトアタック	9+9	•
ジャブ	0	上
ターンスピンナックル	•	£
ジャブ・ハイキック	00	(上上)
ジャブ・ストレート	00	(EE)
マシンガンミドル	000	(上上)中
マシンガンエルボー	000	(上上)上
マシンガンエルボーニー	9999	(上上)上中
ナックルアロー	□ □	中
プレイジングチョップ	⊕	中
バックハンドエルボー	य⊛	上
バックエルボーニー	□00	上中·
ダブルハンマー	⇔ @	ф
ロースピンナックル	₩ 🗗	下
エルボー	\$₽	中
エルボー・バックナックル	⇔00	(中中)
インフィニティコンボ	\$000	(中中)中
アルティメットコンボ	⇔000	(中中)中
スピンナックルコンボ	\$66 ₽ 6	(中中)下
ロードロップコンボ	♦000	(中中)下
ダッシュアッパー		中
ダブルアッパー	\$\$ @ @	фф
コンポドロップキック	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	中中中
ティナスベシャル 💡	₽+8	ф
バーティカルバックチョップ	± @	中
バーティカルハンマー	%00	(中中)
ドルフィンアッパー	ପପ 🛭	中
ローリングエルボー	⊕ 20 c> (ф
ハイキック	0	Ŀ
アンクルスピンキック	00	上上
ミドルキック	∆ ®	#
ダブルミドルキック	2000	中中
ステップキック	Ø.	Ŀ
バックブレインキック	₽	Ŀ
ドロップキック	⊕©	中
フロントステップキック	⇒	中
ジャンピングニーバット	₽₿	中
ニーハンマー	\$80	中中
ローキック	₽0	F
ターンローキック	背向对手♣❸	7
アリキック	+00	44
ダブルアリキック	1000	ननन
クラッシュニー	200	ф
ダンシングドールキック	9 +3	Ŀ
ショルダータックル	⇔ •	#
ショートレンジラリアット	Ø+Ø	£
エルボースイシーダ	\$ 0+3	中
	7 9 1 1 1 1	<u> </u>

难奏效。因此, 索性用	单招投技反而到	見有效。
技 名	操作	判定
ローリングソバット	¢0	中
フロントロールキック	⇔⊕+⊕	ф
ロードロップキック	₽ ⊕+ ₽	下
ムーンサルトプレス	₽⊕+	ф
デスパレーポム	@+@	上段正面
ボディスラム	\$⊕+⊕	上段正面
テキサスドライバー	(ボディスラム中)() 🕝 🕂 🗘	派生
バーストサイクロン	(墙壁边)☆●+●	上段正面
フランケンシュタイナー	⇔⊕ + ⊕	上段正面
"	(跳跃中) 3+0	11
ハンマースルー	\$\$\$\\ \phi \\	上段正面
J-0-S	(ハンマースルー中) 😉 🕂 🚱	派生
バーストJ・O・S	(墻壁边)♀♀ + ●	上段正面
タックル		上段正面
起きあがりタックル	9+9	上段正面
ジャイアントスイング	(タックル中) <dj:00の日本(p< td=""><td>派生</td></dj:00の日本(p<>	派生
バイルドライバー	\$ ⇔⊕+⊕	上段正面
リバースゴリースペシャルボム	(パイルドライパ ー 中)∂ ⊕+	派生
スカイツイスタープレス	(リバースゴリース ふかのナロ	派生
フライングメイヤー	₽₽₽₽₽	上段正面
サーフボードスタイルロック	(フライングメ (コウ・日・日)	派生
J-0-S	(サーフボードスタ しむ日+日	派生
フィッシャーマンズバスダー		上段正面
J-O-サイクロン	♣♦♦₽	上段正面
ジャーマンスープレックス	(敵背後) (3+0)	上段背後
ダブルブレイク	(ジャーマンS.中)○ ⊕+@	派生
投げっぱなしジャーマンスープレックス	(敵背後)⇔G+G	上段背後
"	(〃)(跳跃中)Ө+❷	"
パーストスープレックス	(塘壁边) (衛龍)中日十日	上段背後
フルネルソン	(敵背後)〈⇒◇母+母	上段背後
ドラゴンスープレックス	(フルネルソン中)の (3)+(3)	派生
バースボム	♦+0+0	下段正面
"	(跳跃中) \$\phi \text{0} + \text{0}	11
トランスフォーレッグロック	(パースポム中)ひひ〇十〇	派生
ダブルアームスープレックス	下段投口 🛈 + 🖸	下段正面
タイガードライバー	プレックス本) ひ日十日	派生
ジャパニーズオーシャンポム	ଦପପ ⊕+ ®	下段正面
ネッククラッシャー	(敵背後) (中日)	下段背後
"	(#)(跳跃中)中日+1	11
ロッキングハンマー	散上段②1030	上〇
スプリングレッグロック	张上级 0 03 0	上〇
アームホイップ	散中段@ \$ \$ @	中
ドラゴンスクリュー	数中段(3) (1) (3)	中〇
足4の字間め	ドラゴンスクリュー中心・日	派生
巻き込み三角締め	職下段₽⇔₽	下
レッグスプリット	被下級⑤ ☆☆ ⑥	下〇
ヒップドロップ	压制中 仓•+◆	22
エルボードロップ	压制中 🕫	12
アピール: カモォーン!	♦♦♦₽+₽+	
アピール: ガッツボーズ	₽₽ ⊕+ ₽+3	25
フロントロール	⊕+ ⊗	

自成流派,粗犷豪放

萨克

Zack



基本战术

大显威风的固有技

ティー・ソーク・トロン ⇒P



出手极快的中段技,最适于制止对手的行动。不仅 能以反击状态命中,还能引发对手陷人临危状态。随后 就可使出重拳

ティー・カウ・トロン ⇒K



テッ・ラーン ₽K



出招略微迟缓,但属下段攻击,且能以反击状态命中,引发对手的临危状态。可以为出手重拳打下基础

ハードラッシュ &&F+P



. 摆出鞠躬行礼的姿势,随即抬膝前踢,挥拳直击,将 对手击出丈把开外。下蹲前冲后,可从P、F、投技三种动作中洗一种出击

临危状态→浮空技

ソーク・クラブ ♥♥⇒P



是出手迅速的上段 攻击技,可以用来作为 普通击中时引发对手临 危状态的招数。在连续 技打得最激烈之时,与 在フェイクロール共同 出手,能把对手打得晕 头转向

ザックトルネード ⇩F+K



虽然出招慢,但作 为普通击中的下段技, 却是萨克的杀手锏。旋 转动作使对手找不出破 绽。出手隐蔽,不易被识 破,正是这招的高明之 处

デビルズアッパー aap



普通击中时可引发 对手的临危状态。反击 状态中时就成为浮空 技。动作结束时背朝对 手,或可用背后攻击使 对手持续处于临危状 态,或按 \$K等键击倒 对手

レイジングニー ank



反击状态命中时, 对手浮空的高度当属最高,攻击的主要方式是 变化多端的选择攻击,即从デビルズアッパー、レイジングニー和ハードラッシュ三招之中择一发动攻击

推荐几招连续技

メビウスラッシュ ∜KPPK →レイジングニー stak





or デビルズアッパー & & P → メビウスラッシュ PPPK





当对手处于临危状态时用レイジングニー将其击浮空,即使对手属電量级,接着出手メビウスラッシュ也能全部击中对方。若对手已从临危状态中恢复过来,防住了萨克的レイジングニー,那么可以慢半拍出手オーバーヘッドキック

使用メビウスラッシュ普通击中对手时,只有打到第三手以后,才算连续技。不过第一手(反击状态可引发对手的临危状态)、第二手(反击状态命中时,第三手就成为连续技)都是施展重拳的好时机。如果最后一手脚踢击中了对手,在对手倒地之前还能用浮空技追打。如果刚一交手就赢了个反击状态命中,那么就能中途中止,改施下蹲前冲,再从ハードラッシュ、デビルズアッパー、レイジングニー,三招中择一发动攻击。

ザックトルネード サF+K→ティー・ソーク・トロン ⇒P





or ティー・カウ・トロン ⇒Kor メビウスラッシュ ∜KPPK





用ザックトルネード击中对手之后,立刻追加重拳。 要換攻击的节奏,为使对手持续处于临危状,可以像上 例那样接着使用レイジングニー。记住,可以中途停止 进攻,或延迟出手时间。

用ザックトルネード击中对手,使其陷入临危状态后,再用上段攻击就不能连续击中了。这时只有两种选择,即中段拳击或脚踢。但如果被对方识破,用反击技反击,萨克可使出 & K开始的メビウスラッシュ或投技应付。萨克的连续技大多包括上段攻击,如果被对方抓住这个特点,情况就有点不妙了。出现这种情况时,萨克可施展单招中段攻击,最终引发(持续)对手的临危状态,就能获胜。

商祭、生孫及町卅余派多、以石以及日巡出 1、47/11/10/00/20/20/20/20 表。スピニングヒールキック和メビウスラッシュ的最后一手击中对方之后,可以连接レイジングニー或デビルズアッパー施展以抗乱对手为目的フェイクステップ时,若移动中受到打击,并不令造成反击状态。

技 名	操作	701 📥	+± -⁄2	4m //-	1911 1944
ターンナックル		判定	技 名	操作	判定
ターンエルボー	80	上	ダブルミドルキック	₩66	中中
ターンローナックル		中	トリブルミドルキック	0.000	中(中中)
ターンヒールキック	10	7	ミドルキックラッシュ	G0000	中(中中中)
ターンヒールキック	0	上	デーモンラッシュ	ପ ଓଓଓଡ	中(中中中)中
ターンロースピンキック	⊕ 9	#	テッ・ラーン	4.0	下
1	+0	下	ダブルローキック	100	77
ターンソーククラブ	©	上	トリブルローキック	+000	(44)4
ターンスピニングヒールキック	(-)	#	ローキックラッシュ	#0000	(ननन)न
ヘッドスプリング	(仰面攻击敌足) ♀+⑤	-	ベリアルラッシュ	100000	দ(নদন)দ
スプリングヒール	(#) @+@ · @	中	テッラーン・ストレート	0.00	土不
ヘルニードル	⊕	#	トリッキーミドルキック	4000	下上中
ティー・ソーク・ポン	₽	#	トリッキーダブルミドル	⊕0000	下上(中中)
ライジングヒールキック	⊕@	上	トリッキートリブルミドル	⊕00000	下上(中中中)
ソーク・クラブ	♣ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽ ₽	Ł	トリッキービースト	0000000	下上(中中中)中
ダブルインパクト	쇼 전⇔ @@	上中	トリッキーローキック	⊕⊗⊕⊕ @	下上下
スピニングヒールキック	⊕ ₽₽₽₽	上中	トリッキーダブルロー	⊕00+00	下上(下下)
ティー・ソーク・トロン	\$⊕	中	トリッキートリプルロー	⊕00+000	下上(下下下)
ダブルソーク	₽09	中中	トリッキーハウンド	⊕0040000	7(444)土 す
エルポーミドルキック	₽00	中中	バルカンエルボー	⊕000	下上上
エルボーダブルミドル	₽000	中(中中)	メビウスラッシュ	⊕ 6006	下上上中
エルポートリブルミドル	\$000	中(中中中)	バルカンニーキック	₽60≎ 0	下上中
インフェルノラッシュ	00000	中(中中中)中	バルカンエッジ	-800≎0	下上中
ティー・ソーク・ラーン	⇔⇔	中	ジェノサイドラッシュ	₽80₽00	下上中中
ハーフスピンハイキック	(=0	Ł	デビルズラッシュ	₽80 ≎90	下上中中
ハーフスピンソーククラブ	⇔00	<u>FF</u>	バルカンフェイク	₽00¢	下上
パーフスピンヒールキック	000	上中	フェイクスピニングミドル	0.000 € ⋅ 0	下上中
ティー・カウ・トロン	₽	#	ザックトルネード	⊕+	下
ガトリングニー	⊳⊚	中中	スピニングミドルキック	0+0	#
ヒートサンライズ	₽.	申	ツイスターアッパー	20+6	-
タンプリンキック	(中)(1)		カウ・ロイ	- DD0	ф
タンブリンヒール	¢¢86	中中	フライングニーキック	D:0+0	
スウェイプロー	130	E 1	,,,		Ŀ
ジャブ	0	上	デビルズアッパー	220	#
ターンナックル	(育向对手)(2)	Ŀ	デビルズエルボー	2 20000	中上
ジャブ・ハイキック	00	EE	ヴァーチカルアックス	0+0	#
ジャブ・ハイターンヒール	900	上上中	エアウォーク	\$\$ @+6	#
ジャブ・ハイターントリブル	6000	上上中上	レイジングニー	220	#
ブーストラッシュ	93999	上上中上中	オーバーヘッドキック		中中
ジャブ・ストレート	00	上(上上)	ターンパズーカ	\$20 B	thirth
バルカンフレイム	900	(EE)E	ワイルドスロー	0+6	
メビウスラッシュ	9999	(££)±#	スタナー	¢⊕+⊕	上段正面
バルカンミドルキック	999	(EE)#	ゴッ・コー・ティー・カウ	\$\\dagger \$\text{\$\exititt{\$\text{\$\e	上段正面
バルカンダブルミドル	0000	(上上)(中中)	ナイトメアスタンド		上段正面
バルカントリブルミドル	0000	(上上)(中中中)	ハードラッシュ	(墙壁边) 中中中	上段正面
マッドビースト	00000	(上上中中中)中	ハートラッシュ	QQ⊕+0	上段正面
バルカンローキック	90000	(上上)下		(洗紙中) (中)	上段
バルカンダブルロー	00100		スプラッシュダンク	☼입♠⊕+@	上段正面
パルカントリブルロー	001000	(上上)(下下)	フライポーディング	(墙壁边) (5位) (40)	上段正面
マッドハウンド		(££)(FFF)	ネックハンティング	(敵背後)日十日	上段背後
	60+000		パイオレンスピート	(教育後) (中日十日)	上段階後
バルカンニーキック バルカンエッジ	0000 0000	(上上)中	<i>y</i>	(#) (跳跃中) 🕣 + 🗗	上段
ジェノサイドラッシュ	99≎9	(上上)中	ピーストファング	下段投↓●+●	下段正面
	0000	(上上)中中	<i>"</i>	下键(线跃中)(G+G	下段
デビルズラッシュ	66¢66	(上上)中中	ハートブレイカー	下段投☆♀+●	下段正面
バルカンフェイク	994	(<u>F</u> E)	リパースピーストファング	下段投資所能)○●+●	下段背後
フェイクスピニングミドル	9048	(上上)中		下的(4)(3)(3)(3)(4)	下段
アッパー	@ 12	中	フットスタンプ	û ⊕+ @	
ヘルスマッシュ	100	(中中)	ステッピングウェイブ	⊕+@•<□>@+@	
ヘブンスマッシュ	1000	(中中)中	ワイルドヒール	₽@	
スラムナックル	⇔ @	上	アビール: ウェイブ	\$\$\$\$+ 0 + 0	
ハイキック	0	Ł	アピール「なんでやねん!」	₽₽ ₽+₽+	
ハイターンヒールキック	90	上中	フェイクロール	⊕ ⊕	
ハイターントリプル	939	上中上			
メフィストラッシュ	9999	上中上中			
ミドルキック	Confin	et-			

从天而降的巨龙

李江

Jann lee



基本战术

李江专习"截拳道",其创始人是李小龙。原本学习哲学的李江学得真髓, 打击技瞬间杀到眼前,连续技变化莫测, 一间时在武林界名声大振。打乱对手的打击阵法, 露出假破绽扰乱对手的反击防 河, 将计就计借势进攻, 格斗的所有技法他都兼收并蓄, 达到了炉火纯青的境界。不过, 他的武艺与玩家的操纵水平零切相关, 只有玩家操纵得好, 他才能显出英雄本色。可以说, 李江并不属于某种固定类型的格斗家, 他完全摆脱了招式的束缚, 身随意行, 想哪打哪。他曾说过"不必思考, 全凭感觉"。

大显威风的固有技

ドラゴンナックル ↓⇔⇔P



将全身之力集于掌上,一拳击出! 经常紧随下蹲前冲之后出拳,但若被对方挡住,很容易遭受反击

ドラゴンブロー ♥♥⇒P



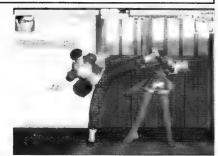
上段拳击。比"ドラゴンナックル"的力量稍小,但 出手快,破绽少,非常简单就能占飞对手

ドラゴンガンナー ⇒F+P



任何时候,任何情况下都很有效的投技。能够阻止 对方的打击技,对手中招后处于僵直状态。与中段脚踢 技可二选其一

ドラゴンステップハイ ⇒F+K



向前迈上一步,抬脚猛踢,属上段脚踢技。这招移 动范围较大,即使离对手较远,也能击中。可从中距离 向对手发动攻击

临危状态→浮空技

サイドキック SK



击中时, 对手痛得 弯下腰, 陷人临危状态。所以接下来用中段 或下段攻击。不过, 这 时李江与对手相隔的间 距不适合施展スナップ キック, 应先做前冲调 整距离

ボディブロー ⇒P



中段拳击技、反击 状态击中对手、并使其 陷入临危状态。若当时 按下P键、出手ボディ アッパー、还能追加摇 摆时间。与脚踢类的临 危技或ドラゴンガン ナー组合使用、威力更 强

ハイシンニーキック RK



上段浮空技。普通 状态击中时,能成为临 危技。这招出手极快, 适合与其它招数组合使 用。但频繁使用,反而 会招致对手的反击技反 击。最好与中段技交替 使用

キックアッパー øK



中段上踢技。普通 状态中击中对手,就能 使其陷人临危状态。与 ハイシンニーキック配 合使用,可令对手不知 何时施展反击

推荐几招连续技

ソニック(ロー) スピンキック





P⇔PK(or ∜K)





属双选择连续技,近战时威力极大。若选择中段攻击,能击倒对手。若选择下段攻击,能使下蹲的对手处于临危状态。从进攻的角度看,当然使对手处于临危状态后,再做痛击更容易得手。但如果离墙壁近,利用墙壁配合中段攻击击倒对手,也能掌握主动。

李江可以由后转或普通刺拳为起始动作做出各种连续技。其中第二手是勾拳,能引发临危状态,所以很容易将连续技打到底。即使遭到对方的防御,最后一脚也有中段和下段两种选择,仍能使自己处于有利地位。另外,使出刺拳后按动 やP,就能使上中判定的打击连续技变换成ソニックブロー,给下蹲着的对手施加压力。记住作为极近距离对打的基本战术,李江应先出手刺拳,再做各种变招。

浮空技→ドラゴンキャノン





PPP⇔K





如果力图稳妥,那么就只能让李江先出手浮空技,再使用ドラゴンキャノン。不管对手都处何种状况,用这一招几乎都可能将其击浮空,最后一拳还能把对手弹出去。只要有可能,就让对手撞到墙上。

对手一旦陷入临危状态,就立刻将其击浮空。刚出手时,建议使用打击效果比较有把握的这招连续技。如果对手被击浮空的高度太低,无望将连续技打到底,那么就把最后的⇔P改成∜K,变招成ドラゴンスライサー,仍能保持极强的杀伤力。经常出现的失误是最初按PPPP时,误动了方向键,变成了PP→P,招数就变成了コンボナックルアッパー。

船斗全书

固有核總表

李江的拳法连续技和脚法连续技都很扎实。近战先 出拳,中距离战时先出脚,就能打得对手只有招架之 力,却无还手之机。另外,李江的单招也具有极强的攻 击力,可以在自己抢占先机的情况下出手。李江的技法 总数不算太多,很快就能记住。

			以小卉太乡, 水长机麻CE		
技 名	操作	判定	技 名	操作	判定
ターンジャブ	0	上	ダブルフックキック	⇔88	中上
ターンボディブロー	₽₽	中	スラストキック	₽Φ	下
ターンローナックル	+0	下	スラストスパイクキック	⊕@•	下中
ターンハイキック	•	上	スラストスピンキック	+00	77
ターンサイドキック	₽•	中	サイドキック	∑ID '	中
ターンスピンキック	40	下	サイドマスターキック	₩ 00	中上
・ブラインドナックル	12 €	上	ドラゴンストライク	₫₿₽₽	中中
ブラインドエルボー	0 + 0	中	サイドバックキック	☆● ◆●	中中
ナックルアッパー	₽0	Ŀ	スナップキック	\$•	中
バックフック	Û₽	Ŀ	スナップキック	⇔©	中上
ハイシンニーキック	₽	Ŀ	スナップスパイクキック	⇔	中中
リアハイキック	⊕	Ŀ	ドラゴンローキック	₽₽	下
キックアッパー	य•	中	ロースピンキック	₽⊕+	下
二起脚	₩	中上	ドラゴンブロー	���� ®	上
折檻チョップ	¢⊐ø	中	ドラゴンエルボー	Ø+0	中
スウェイジャブ	₽	上	ドラゴンナックル	₽ ⇔₽	中
リードジャブ	0	上	ドラゴンキック	쇼☆☆•	強上
ターンジャブ	育向对手₽	上	ドラゴンスバイク	♦	中
ジャブ・ハイキック	00	上上	フラッシュターン	⇔ ⊕	上
ソニックフック	Ø₽	上上	ハイキック	•	上
ソニックスピンキック	₽ ⇒ 00	上上中	ハイスピンキック	9 6	上上
ソニックスロースピンキック	⊕ \$ ⊕ ⊕	上上下	ドラゴンフレア	□	中
ソニックブロー	⊕ ⊕	上中	ドラゴンスチップハイ	□>⊕+⊕	上
ソニックアッパー	6 ⊕00	上中中	ヘルドライブ	@ + @	上段(正面)
コンボロースピンキック	0+60	上中下	ドラゴンガンナー	c> (3 + (3	上段(正面)
リードフック	00	上上		< □@ +@	上段(正面)
バックナックル	900	<u>+++</u>	"	●中(3+●	上段(正面)
ドラゴンラッシュ	9000	<u> </u>	ザ・ウェイ・オブ・ザ・ドラゴン	쇼₽ ♥	上段(正面)
ドラゴンキャノン	000≎0	上上上中	ザ・フォール・オブ・ザ・ドラゴン	墙壁边⇔℃◇●+●	上段(正面)
ドラゴンスライサー	00000	上上上下	ヘッドロック	⊕ 4 ⊕	上段(正面)
コンボナックルアッパー	00→0	FFF	ブルドッキングヘッドロック	ヘッドロック中⇔◇@	
コンボハイキック	000	FFF	ドラゴンレイブ	敵背後●+●	上段(背後)
ボディーブロー	₽	中	折檻パンチ	散背後ひ公□中中	
ボディアッパー	₽	中中	"	敵背後●中(3+0)	
ボディロースピンキック	₽₽₽₽	中下	フロントフェイスロック	⊕⊕+®	下段(正面)
フラッシュフック	₽₽₽	上	"	●中心⊕+9	下段(正面)
フラッシュスピンキック	⇔⇔ © ⊚	上中	サイドパスター	₽ . ⊕ + ⊕	下段(正面)
フラッシュロースピンキック	¢¢ ⊕ ⊕	上下	懲罰パンチ	敵背後□●+●	
ロードラゴンハンマー	Ľ2 ®	下	"	敵背後●中亞●+●	下段(背後)
ドラゴンハンマー		中	踏みつけ	⊕+	
シンニーキック	+	中	エンター・ザ・ドラゴン	⊕+9+3	
シンニーハイキック	0+00	中上	ロースナップキック	₽@	
ミドルフックキック	¢⊐®	中	アピール:シャウト		









一定要追上那个人

李芳

Lei fang



基本战术

她那娇柔的身体虽然不堪重击,但她身轻如燕,动作敏捷,招数变化多端。李芳由中段K反击作为开始的确定打击技,初学各一练就令。她的特有反击技也常常使她在格斗中占上风。近战时先出手肘击,中距离时先施展公K或击地捶。另外,七寸靠、地龙、跌飞、背折靠等虚晃一枪的招法,既能够解过对手的攻击,又能转守为攻。如果能接着使出托肘肩靠或连·太公钓鱼这类连续3段投技,并一直打到底,获胜就不成问题了。

大显威风的固有技

肘击 ⇒P



动作最快的中段攻击,用于阻止对手的行动。反击状态中时可3 发对手临危状态。但连续技的连肘击易被对手用反击挡住

とう脚 ×K



中段脚踢攻击,攻击距离较远。普通击中可引发对 手的陥危状态。若连续施展とう脚和背折靠(&KP+K), 甚至能创造使用空中技的机会

击地捶 외외P



下段攻击。普通击中可把对手打个屁股蹲儿,引发 临危状态,且很难恢复。利用它攻击范围大的特点,从 中距离发动进攻更易奏效

托肘肩靠 ♂☆→F+P◆F+P◆⇒F+P



3段连续投技。第2、3于连结紧凑,如果对手不熟悉这招,很难躲过攻击。击中时可将对于弹击很远,若将对手撞到墙上,恐怕他就只剩下一口气了

临危状态→浮空技

たん脚 aK



普通击中引发临危 状态的技法。出招快,且 能躲过下段攻击。既可 连结二起脚,也可只发 单招,还可在特有反击 技之后使用

跌さ ♥♥Kor连环跌さ PP♥K



下段普通击中技,可引发对手的临危状态。但出招慢,若遭到对手防御,必定会受到下段投技的攻击。不过,若能出其不意,攻其不备,即能躲过对手上段攻击,反击击中对手

背折靠 ⊕P+K



对手陷于临危状态时,这招是最有效的浮空技。击中之后接着出手转身单鞭(背后P)接连环金鸡独立,再用青龙背折靠追击

连肘击 ⇒PK



出手这招遭到对手 防御反击的危险较大, 但可作为攻击临危状态 对手的一种招数。随后 可用青龙背折靠或单鞭 穿宫连脚追击

推荐几招连续技

たん脚 ØK→単鞭P→とう脚・背折靠 ◎KP+K→空中技





or 肘击 ⇒P→下とう脚 ∜K→とう脚・背折靠 ≤KP+K





第二手可选择上段拳击或中段拳击。随后的攻击也要见机行事,不让对方看出破绽。由下とう脚接とう脚的动作极危险,手脚一定要麻利。肘击之后按F键,切断所有指令

李芳的浮空技容易被对方识破,因此为了使她的地面临危技不受到对方的反击技反击,预备了多种套路攻击对手,尽量使对手无法摆脱临危状态,狠揍他一顿。当对手陷入临危状态时,第二手就要选择使用哪一招。即使中途对手使出反击,反击成功,摆脱了临危状态,李芳也有招数能使对手再次陷入临危状态。当然,当对手处于临危状态时,她可以放心地使用出手慢的下段击地捶,再转接其它招数。

连环さ PP∜K(跌さ ∜∜K)→斜飞肘击 ☆P





→とう脚・背折靠 対KP+Kor连肘击 ⇒PK→空中技





连环跌的第3手以及跌さ普通击中时的技法。上段 拳的斜飞肘击和中段拳的肘击构成一组,二选其一。施 展空中技时,若对手属轻量级,就用金鸡独立;若对手 属中、重量级,就用青龙背斩靠。这样打较安全

由于这是一套普通击中的临危技,虽然设定了始动技,但刚开始时也可以用反击状态中的肘击及白鹤惊狩。组合使用各种招数时,只需注意临危槽不要超值。若与对手的距离过远,或对手快被击倒时,可施展由とう脚开始的连续技。串接各种招数时,常用中段拳类的技法,但极易遭到对手的反击技反击。怎样避开对方的反击技,是玩家应用心研究的一个问题。

船斗全书

固有核總表

技 名	操作	判定
転身単鞭	0	上
後招	⊕	ф
転身下勢単鞭	49	下
転身取伊	0	上
転身とう脚	₽@	ф
転身下とう脚	+0	下
闪通背	0+0	ф
前担	⊘©	ф
斜飛时擊	⊕	Ŀ
たん脚	₽₽	#
二起脚	⊘00	(中上)
転身擺運肉	₽.	Ł
双搜	□	•
双艦賽馬		Ŀ
七寸雜		ф
金鹮独立	9+0	上中
鉄さ	0.00	下
肘擊	⇒ ©	ф
運耐撃	₽00	中上
掩手捶	\$\phi\phi\text{0}	Ŀ
抱頸推山	¢•®	#
抱頭推山・前招	000	中中
しゅう地電	. D.	中
上歩七里	₽00	中中
小摘打	⊕ 20 ⊕ 0	ф
撃地撞	220	_T
撃地たん脳	입업 @@	下中
撃地二起脚	₩₩₩₩	下(中上)
夢地背折靠	전점 66+4	下中
側たん鍵	\$0	Ŀ
分脚	⇔⇔	p
推脚	û ⊙	<u>+</u>
掛面脚	<>●	Ŀ
穿宮腿	\$30	上中
穿宫連絡	⇔66⊕	上中下
斧刃脚	Ľ2•	下
斧刃跌さ	¥90	47
とう脚	₩	中
とう脚・背折靠	23 30+ 4	中中
抱虎帰山	₽	Ŀ
懷紮衣	\doldow	ф
転身単鞭	Ð	上
単鞭	0	上
翻身單鞭	₽.	ф
高採馬	00	(EE)
連環小擒打	999	(上上)中
玉女穿梭	00≎0	(上上)中
連環金鶏独立	00≎00	(上上)中上中

+± <i>t</i> 7	40 /L	tini
技 名	操作	判定
連環抱頭推山	00≎0	(上上)中
連環前招	0000	(上上)中中
連環鐵脚	900	(上上)上
連環連歇脚	0000	(上上)上上
連環穿宮腿	000⊕0	(上上)上中
連環鉄さ	0000	(上上)下
青竜出水・	0 ± G	(上中)
青竜双按	0100	(上中)中
青竜背折靠	9100+0	(上中)中
単鞭・掛面脚	90	(上上)
単鞭・穿宮腿	900	(上上)中
単鞭・穿宮連起	00000	(上上)中下
淋脚	•	上
連靴脚	99	上上
蹴脚・穿宮路	646	上中
白鶴薫狩	< □0+0	上
当顾砲	12 € +6	中
背折靠	₽⊕+	中
旋風脚	(a) + (3)	中
倒でん猴	0 + 0	上段正面
野馬分そう	(=0+0	上段正面
回身推討,	(墙壁边) Φ + Φ	上段正面
一個善靠	△⊕+⊕	上段正面
へい身握	⟨⊐¢⊕+⊕	上段正面
ろう膝拗歩	⇒⇒ ⊕+ ⊕	上段正面
	(跳跃中) 6+€	
ろう膝圧身靠	(墙壁边) ⇔⇔●+@	上段正面
挑手打跨	⊕ 21 c> 0 + 0	上段正面
太公釣魚	(拱手打胸中)◇● +●	派生
連・太公釣魚	(太公釣魚中) 🗘 🕞 🕂 🔞	派生
托肘肩靠	(") ⟨□\$\ G + B	派生
連ねい催すい	₽₽<	上段正面
托肘背すい	(敵背後)母+@	上段階後
上步靠	(敵背後)⇔ゆӨ+Ө	上段背後
	(#) (跳跃中) 0+0	
膝頂後欄脚	(職情後)ひむ中日	上段背後
とういつこん	下段投办 0+0	下段正面
金寶独立	下段投☆●+●	下段正面
	下機(跳跃中)40 +0	
提手上勢	下發投(職貨費)小母 十日	下段背後
	T键(4)(跳跃中)-30 + 6	
落双捶擘	⊕+	
製御	₽₿	
アピール:迎身勢	\$+@+@+@	
アピール「ダメダメですね」	û-û- ⊕+⊕+	
アピール「よ〜し!」	\$\\$\\$\\$+\$+\$	
アピール「だめだめですね」	⟨⊐⟨ □ + □ + 0	

背向而立,胸有成竹

绫子

Ayane



基本战术

续予的战术重视快速出击、快速移动。背阵、风舞等特殊移动是她为了获胜使出的第一招。将对手击浮空之后,她还能使用多种空中技,稳扎稳打地扩大战果。续予技法的特点是背向对手使出变化多端的招数,灵活地使用这些招数就成了取胜的关键。但是由于背向对手,再次出手就要多费些时间。这即可以成为向对手施加压力的手段,也可能成为对手反击的机会。因此,可以说,找出背向对手时出手攻击的诀窍,是续予获胜的基本条件。

大显威风的固有技

霸神双升 PPP



由固有技中攻击动作最快的立姿拳击(P)演化成的招数。由于第三手是中段攻击,第二手(PP)之后也可以选择投技

秋月轮 尽P



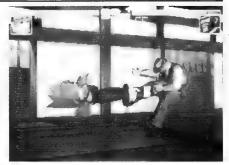
攻击动作快,攻击力强,最适合用于防守反击。但 若被对手防住这招,同样会遭到反击

耀光刀 △P



出招很慢,但由于可演化成下段攻击技砂尘蹴(≠PK),所以这招可以作为攻击的起点。动作完成后,背向对手

梦幻枪 ♂△⇒K



能够轻而易举地将对手踢飞,撞到墙上。即使遭到 对手的反击技反击,也只打个平手,不会有太大的危险

临危状态→浮空技

狼枪脚 ⇩F+K



下段攻击技,能使对手摇摆。因出招慢,最好先用迅雷脚,但使用过于频繁,会被对手反击。若用狼枪脚击中对手,使其摇摆,就应将对手击浮空,改用空中技攻击他

捷・绫音蹴 ⇔F+K



攻击动作慢,但攻击范围广,可从中距离 发动进攻。进攻时背向 对手,拉开距离,然后 出招。随后再用迅雷 脚、螺旋刀等扩大战果

双掌破 ⇒⇒P



当对手处于摇摆状态时,若用双掌破击中对手,对手的浮空高度要比普通击中高得多,因而能够接续空中接。用螺旋刀虽然也能将对手击浮空,但出手这招时是背向对手

苍矢脚 介K



普通击中时,对手 摇摆。当对手摇摆时击中,就会使其浮空。由于是上段攻击,考虑到 对手会使出反击防守, 最好同时使用双掌破

推荐几招连续技

雾惑い ⇔F+P→弧影爪 ⇔P.





P→曳光露神碎 P+KP以K





由投技开始的连续技,施展雾感1/绕到对手背后,出手弧影爪将对手击浮空,再使出空中技鬼光霸神碎猛击。雾感1/之后的弧影爪出招很快。施展鬼光霸神碎时,按 RK之前若多按了P,将变成鬼光风尘碎,因此要注意指令的正确性

雾惑的是指令投技,对方无法摆脱,并且也躲不开跟随而来的弧影爪。由雾惑的开始的连续技杀伤力极大,只要出手准确就能成功。另外,绫子的招数多背向对手出招。由于背朝对手将其击浮空,所以能连接多种技法。比如由雾惑的转成背向对手之后,可用风斩龙舞将对手击浮空。

摇摆状态 or 反击状态→螺旋刀





⇔P→罗刃升破 PP⇔P→虚空枪 F+K





将对手处于摇摆或反击状态时用螺旋刀击中对手, 能使其浮空。但螺旋刀动作完成后,背向对手。这一点 要多加小心。罗刃升破的动作结束后也背向对手,但可 接着使出虚空枪

将对手击成摇摆状态时,最好使用连续技追击。因为螺旋刀适于攻击处于反击状态的对手,且螺旋刀动作结束后,绫子背向对手呈僵直状态,若对手防御成功,绫子将十分危险。另外可以用罗神曳光碎代替空中技罗刃升破。这个连续技的特点是最后一招虚空枪也是背向对手,所以当对手倒地刚要起身时,绫子能背向他再次发动攻击。可以用背向技对付对手的起身踢技,也可以用龙尾裂扇对付对手的下段起身攻击。

固有核總表

续予使用的霸刃、霸天等单发打击技及霸神曳先斩(背向 对手时按PPΦP)等轮数,动作结束时背向对手,这种架式 注注搞得对手不知如何反击。续予施展迅雷脚、狼枪脚和双掌 破,能把对手打得腾空飞起。这时续予再出手空中技,对手的 体力就被消耗殆尽了。

技 名	操作	判定	技 名	操 作	判员
霸刃	0	Ŀ	羅神曳光砕	0000000	(FF)(FF
連刃	90	(EE)	羅神曳光職	000000	(LE)(EE
時神双昇	600	(上上)中	種刃昇破	. 00⇔0	(上上)
連刃爾天脚	600	(EE) E	羅刃裹人胸	09≎90	(上上)中
連刃連天脚	9999	(EE) EE	羅刃飛奮胸	99≎6 • 9	(上上)中
連刃腕針	0000	(上上)中	羅刃裏地脚	0000₽●	(<u>L</u> _E)4
連为弧影爪	90≎00	(上上)中中	羅刃飛燕脚	●●◆● · ⊕●	(上上)中
覇神脚	90	土土	羅刘寂光刀	90☆0	(上上)
開発	₽	ф	業刃砂塵離	60×60	(EE)7
如影爪	⇒96	中中	風祭	☆●	中
双昇破	⇔⇔	#	影月輸	₽₽	ф
双瞬脚	\$\$ @\$ \$	中中	強影刀	0.0	£
图斬刀	20	ф	強影觀刃	\$00	(E.E
風斬龍舞	_ 20≎0	中中	残影覇神撃	⇔00⊕	(上上)
地震街	200	下	残影風塵砕	4000	(上上)
地震炎障	212 010	नन	残影覇神砕	Ф00 ₽0	(上上)
螺旋刀	¢3 (3	ф	残影覇神職	60080	(上上)
螺旋裏人脚	00	中上	寂光刀	₩ 🗗	下
螺旋飛龍脚	⇔ • •	中上	寂光砂塵臟	+00	নস
常旋裏地脚	0000	中下	円無期	₽.	中
構旋飛燕脚	⇔⊚ ⋅ ₽⊚	中下	円取内	₽0+0	下
李天 刃	ठा⊕	F	意空槽	0+0	•
二連突き	2766	(EE)	紅葉崩し	970	上級正
国神双舞	2000	(上上)中	類神円舞	. ⇔⊕+6	上級正
風神脚	⊘00	ĿĿ	期光円貨	(海腔边)☆●+●	上段正
国神道天御	⊘000	P-F-F	暴感い	⟨> 0 + 0	上級正
2000年	28	下	桃原花	\$\$ @+@	上段正
少魔獣	#60	44	"	(珠跃中) 🕽 🗝	ALL TOP, ALL
夏天		Ŀ	梅原花・・	· (海壁边) ФФ●+®	上級正
車天脚	90	E.E.	雪崩車	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	上段正
3.雷梅 1.雷梅	\$	•	氷柱落とし	⊕⊕+©	派生
B編龍樓脚	⇒00	中上	悪巣幻戯	39₽⊕+0	上段正
孔響玻璃脚	\$686	中下	華蝶乱夢	0000+0	上約正
三天脚	₩	1 '' 1	浪刀	(MIN)0+0	上段正
	₽0	上中	1 MS	(BERR) © 0+0	
以月 韓	₩.		流砂落とし		上段正
次乃轍	_	中		(戦制後) ● + ●	上段背
デザル 以子()	¢-•	中	乱れ権	(撤貨後)□○⊕+④	上段背
	0+0	±	"	(#) (跳跃中) 4	
機変数	9+0	中	裏部科	(#) (NEWIS) C) G+G	上段背
良植脚	₽0 + 0	下	判那落とし	下段投办●+@	下段正
曳光斬	9+0	Ŀ	神夜隠し	下段投☆●+●	下設正
曳光覇刃	0+00	(LL)	"	(銀銀中) 中旬十旬	
发光期神 擊	0+000	(上上)上	秋水刈り	THERETY (DO + O	下段正
尼光風塵砕	0+000	(上上)上	夢想車	(1000 (100 H)	下段背
見光顕神砕	●+ ● ₽□	(上上)中	天難陣	THE CONTROL OF THE CO	下段背
見光鞘神織	●+●●①●	(上上)下	"	(加速(中)	
J夢槍	⊕ ₽₽₽	+	氷霧晶	☆⊕+ •	
島塵砕	\$₽₽₽+●	L L	瓦砕仓	₽	
を・ 綾音蹴り	⇔ ⊕+ ⊕	#	幻惑権	(即面双击敌头) ● + ●	中段
養羽	•	上	アピール「笑わせるわね」		
医加影	⊕		アピール:「バッカみたい」	⊕ ⊕+ ⊕ + ⊕	
夏地刃	+0	下	指除	☆ ❷	
個天脚	•	L L	原政	₽.	
美人脚	₽●	中	<i>II</i>	(敵質商)亞	
更地脚	+0	下	風浪	(敵背向)ゆゆ	
電刃	0	Ŀ	風転	(敵背向)⇔	
製造 刃	00	(EE)	這風転	(風転中)☆	
整 神双昇	000	(上上)中	R ;	(敵背向) 🗅	
羅神曳光斬	00≎6	(上上)上	報画	(破無高) 魚	
羅神曳光破	00≎00	(EE)(EE)	直流れ	(敵背向)公律	
翟神曳光擊	00000	(FF)(FF) F	霜颪流れ	(敵背向)公康	
確神風塵砕	00000	(FF)(FF)			

力大无比的摔跤王

巴斯

Bass



基本战术

所有的角色中,数他的动作最慢。不过,他的攻击也最凶猛。攻击技里,スーパーフリーク等投技的威力最大,对战中巴斯经常用它将对手置于死地。抵挡住对手的猛烈攻击之后,巴斯也常用投技封住对手,不让对手再次发动攻击。另外,巴斯的下段攻击技种类繁多,就摆出各种架式攻击对手的足下。灵活运用下段攻击技,能极大地增强巴斯的战斗力。一般地讲,近战主要用投技,中、远距离对战主要用下段技等攻击距离远的打击技。

大显威风的固有技

ボディフック ⇒P



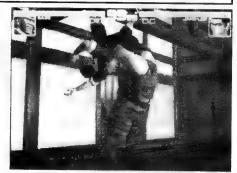
中段拳击,攻击距离远。能演变成ワイルドスイング。用于连续技或牵制对手,更能显出这招的威力

ニーリフト ⇒K



抬膝撞对手,出招极快。攻击部位低,可以接空中 技。若击中,能使对手陷人临危状态

スーパーフリーク ΦØ♥♥⇒F+P



抱住对手的腰举起,再摔向地面。这招的杀伤力强,能将对手投出去很远,是最重要的投技。

ジュラシックトレーラー スパインバスター**之后按** ⇔⇔F



由中段反击(踢技)演化而来。抓住倒地对手的脚向前拖,用力抛向前方。注意别让对手中途挣脱

临危状态→浮空技

プロトンハンマー 8P



猛击对手的下方, 使对手身体失去平衡。 这招可以接中段攻击パ ワーゴング。它的攻击 距离远,可从中距离出 手,也可做为牵制技

地狱突き P+K



上段快速突拳,能 封住对手的喉咙。与其 它招数结合使用更显威 力,若能引发对手的临 危状态,再接着出手下 面的指令始动技或投 技,定能制服对手

ジャンピングハイキック 介K



出招较慢,但攻击 点位高,若击中对手, 能使其浮空。由于这是 上段踢技,对手只需下 蹲就能躲开,所以最好 待对手处于临危状态或 出手击空时再用这招

バッファロークラッシュ 99P



闯入对手的怀中, 用尽全身之力猛撞对 手。由于对手被击后浮 空低,再用P往往击不 中。不过,接在ニーリ フト之后用这招,能收 到奇效

推荐几招连续技

ダブルパーム PP→ニーリフト





⇒Kor 各种投技





可以由ダブルパーム演化成多种招数。按动"PP"时,稍加延时,便有两种招数可选择,使对手不知如何应付。注意动作不要过于单调,否则易遭到对手的反击技反击

这是-套由パームジャブ演化而来,利用ダブルパーム的连续技。コンボゴング和コンボハンマー对付处于戒备状态的对手很奏效。若发觉对手正要使用反击,就可用投技代替ニーリフト。若用ニーリフト已击中对手,并使对手陷入临危状态,那就用投技或空中始动技,二选其一,发动攻击。使用这套连续技需注意之处在于,施展 ダブルパーム时,不要让对手用反击技反击得手。

フロントエアナックル aP→ダブルパーム PP→ジャンピングハイキック





↑P→スタンガンチョップ **←PPP+K**





这个套路的接续动作缓慢。不过,这是个很出色的 连续技,打得对手不是陷对临危状态便是倒地不起。但 若第一招フロントエアナックル被对手挡住,巴斯接下 来的动作缓慢,极易遭到反击

由フロントエアナックル开始的连续技。特别应提到的是,只要不让对手的反击技得逞,直到做完这个连续技,对手也无法从临危状态中解脱出来。当然,所有的招数都连成了一套,所以能够连续进攻。假如对手识破了这套动作,可以让巴斯用投技对付对手的反击技反击。或者中途用浮空技击倒对手。当对手用下段攻击或处于下蹲状态时出手这套连续技更奏效。

固有技總表

巴斯是个力大无比的美国职业摔跤手,打斗起来无人敢藐视他。他会多种连续技和投技, 出招神出鬼沒,令对手防不胜防。其中, スーパーフリーク和T·F·B·B的威力更为惊人。他还会几种空中技,套路虽然不多,但不妨一试。

技 名	操作	判定	技名	操作	判定
スイングバーム	Ø	上	ファルコンアロー	0+0	上段正面
ラウンドバックナックル	₽0	#	一本定頭突き	20+0	上段正面
スイングローバーム	10	下	"	(散背後)公(3+(3)	上段正面
ラウンドハイキック	•	Ŀ	猛牛頭突き	(墙壁边)公(0+0)	上段正面
ラウンドミドルキック	₽•	申	水車落とし	⇔0+0	上段正面
ラウンドローキック	+0	下	ベアプレス	(墙壁边) (中日)	上段正面
トラースキック	¢-6	Ŀ	パース・トルネード	₽ 0+0	上段正面
ラウンドマッスルエルボー	0+0	申	フライングボディシザース	₩ 0+0.	上段正面
パームジャブ	0	Ł.	"	(計談中) ⊕+●	上段正面
スイングバーム	6	Ł	ダイナマイトラリアット		上段正面
ダブルバーム	00	(EE)	アトミックハンマークラッシュ	(墙壁边) ◇□◇●+●	上段正面
コンポゴング	000	(上上)中	パワースラム	DD0+0	上段正面
コンボハンマー	6046	(上上)下	オクラホマスタンピード	(パワースラム中) 今日 十日	派生
コンボハイキック	000	(EE)E	キチンシンク	⊕₽₽₽₽₽	上段正面
ジャブ・フロントキック	00	上中	ストレッチプラム	(キチンシンク中)() (1) 十〇	派生
コンボキックラッシュ	000	上中上	マンハッタンドライバー	(ストレッチプラム中)お企会十〇	派生
ボディフック	. ₽0	#	スーパーフリーク	\$+\$\$\$\$\$\$+\$	上段正面
ワイルドスイング	⊅00	中中	T·F·B·B	₽¢¢0+0	上段正面
地獄突き	0+0	F	T·F·B·C	(墙壁边)♣♀♀●+●	上段正面
エルボーバット	210	F	エスケープバック	(敵背向) (1) + (1)	上段正面
エルボーラッシュ	⊘00	_Esta	デンジャラスバックドロップ	(敵背後) (+ ()	上段背後
テキサスチョップ	¢:0	#	ロコモーションバックドロップ	(海療法)(酸質能) ① + ②	上段習後
ショットガンチョップ	⊕00	(中中)	アルゼンチンバックブリーカー	(敵背後) 今日十日	上段背後
スタンガンチョップ	\$00.0+0	(中中)中	リバースパワーボム	(敵智後)企(中)	上段背後
プロトンハンマー	20	下	"	(政策集)(中心中心	上段背後
パワーゴング	1200	下中	"	(#)(跳跃中)++	上段背後
ニーリフト	DO	ф.	アトミックドロップ	(教育性)中中日十日	上段單後
ニーハンマー	⇒00	中中	フェイスクラッシャー	(アトミックドロップ中)ウロ・中国	派生
ジャンピングハイキック	Û•	Ŀ	アイアンクロー	②+ ⑥☆253☆(銀貨額)	上段背後
スマッシュゴング	\$\$ 0	-	グリズリーランチャー	(747ンクロー中)000 十〇	派生
ベアクラッシュ	₩9+0	📥	グリズリークラッシュ	(通過か)でイプリ・中・日	派生
ベアシザーズ	20+00	中中	パースポム	下段投办6+6	下段正面
フロントキック	20		<i>"</i>	下键(跳跃中)心(中)	下段背後
キックラッシュ	000	中上	スパイラルボム	下段投口 0+0	下段正面
ワンハンドハンマー	û ©	#	ダブルアームDDT	下段投口口0+0	下段正面
バッファロークラッシュ	2121	40	カーフブランディング	下假拉(版解接)(40 十〇	下段背後
ドロップキック	89₽€	#	"	T設(s)(鉄跃中)3日十日	下段背後
フライングクロスチョップ	₽₽	#	ハーフロックスープレックス	散上級の	
ケンカキック	⇒	m	ローリングセントーン	散上段O	
モンゴリアンチョップ	₽.	ф.	ショルダースルー	敵中段®	
ヘルシザース	500	中中	スパインバスター	敵中段●	
ローリングアックス		ф.	ジュラシックトレーラー	スパインパスター中	
パースラリアット	\$0+ 0	Ŀ	ギロチンドロップ	敵下段●	
フロントロールキック	⇔ @+ •	申	ジャイアントハンマースロー	敵下段●	
レッグブレイク	13.0	T	ダブルニードロップ	⊕⊕+ ⊕	
ロードロップキック	⊕⊕+0	7	ストンピング	0.	
マッスルエルボー	⇔ ⊕+ ⊗		アピール: I・LOVE・TINA		
アピール: バーニングソウル	⊕+0	-	アピール: SHOW TIME	₽₽₽+₽+₽	
アックスボンバー	₽9+0-0+0	強上			

仆步演绎了劈挂拳的精髓

挨到娜

Helena



基本战术

埃列娜会一种独特的招式——仆步。与仆步并用的招数都十分有威胁力, 施展仆步时还能躲过上段攻击。所以, 埃列娜的战术大多以仆步为中心展开。

实战中为了施展仆步,最好预先用一些特有的招数击中对手。但这类特有的招数大都是下段攻击,很容易被对手识破,给埃列娜的进攻造成了很大困难。为了用下段技击中对手。常先用中段攻击对手,控制其不能下蹲。

看上去埃列娜出招强硬。其实她并不擅长连续技。绵密的招法才是她的特长。

大显威风的固有技

单劈手 ≈P



若击中对手, 必能使其陷入临危状态。即使被对手挡住, 随后也能转成上、中、下段攻击, 使对手防不胜防

烈回脚 KKK



连踢三脚的招法。从中距离出击最易奏效。先踢两 脚,若未踢中、再踢第三脚

腾空下插脚 ⇒⇒K



远距离的下段攻击。动作结束时背朝对手。一般常 用作空中技之后的奇袭招数

单劈败势 PP⇔



埃列娜的拳技连续技变化很少,而这招出拳后又背朝对手,所以一定注意做好随后的动作变化,别让对手击中

临危状态→浮空技

双掌 P+K



中段攻击。可以由 普通击中使对手陷人临 危状态,再连接空中 技。反击状态击中时对 手浮空,所以无论普通 击中还是反击状态中, 进攻都能奏效。同时, 进攻动作中有一瞬间躲 避对方上段攻击的晃动

叉步冲拳 ¥P



由于输入指令的原因,出招时摆出了下蹲姿势。因此和下蹲前冲组合使用,效果很好。这招和双掌一样,普通击中时能使对手陷入临危状态,所以有极高的实战价值

腾空外摆莲 尽K



中段踢的空中始动技。动作结束时背朝对手。这招的攻击力强,是将对手击浮空的主要招法。当把对手打得摇摆不定,陷人临危状态时,最好用这招继续攻击

旋转后蹴腿 ♂KK



由下段踢接中段踢的连续技。若第一脚踢的连续技。若第一脚踢中了摇摆不定的对手,第二脚就将其踢浮空。最好在连回脚踢中对手之后,用这招

推荐几招连续技

穿掌单劈手 PP→仆步









做完穿掌单劈手,再按P打出中段掌,接着按 \$K 使出下段踢,接下来就是仆步。第三招可以选择下段和 中段,让对手防不胜防。当对手想用反击技反击时,可 以按完两个P后停止,再施展投技打击他。

与其他角色相比,埃列娜的拳法出手较慢,穿掌(P)是她拳法中出手最快的一招,所以使用频率也最高。穿掌之后紧接着的P是中段拳,若击中,可使对手摇摆不定,这时的局面对埃列娜极为有利。例如先使出连环架推掌,让对手错误地认为自己要站立防御,然后用连环穿脚就很容易击中对手。接着再用仆步便会马到成功。

數势震脚加穿脚 ⇔PK ⇩K →仆步









有多种紧接仆步的连续技,能再转接仆步,其中败势震脚加穿脚是最便捷的一招。由败势震脚既可接下段脚,又可接中段拳。若接下段脚则可转成仆步,再展攻势

要想转入仆步,可先攻击对手,击中后再转仆步。这样做能掌握主动权。反之,若转入仆步前的攻击被对手挡住,便会遭到对手的下段投技反击。 若对手用中段技反击时,埃列娜常用低膝(仆步中按动 🕈 🕈) 来躲闪。

虽然要冒着遭到对手下段投技的风险,但若 转入仆步,会给对手造成更大危险。只要动作连 贯,不给对手反击的机会,就能稳稳地控制战斗的 主动权。

固有技總表

埃列娜的招法有许多 然后续仆步, 动作结束时背朝对手的 也不在少数。将这些招法组合起来, 就构成了埃列娜的独特战 斗方式。由于她的连续技较少, 因此单招和连续技的中途停顿 变招就很重要了。另外, 她不合用投技连续技, 不大可能一举 扭转局面。应付对手的反击技时, 可选用攻击力路的投技。

技 名	操作	判定	技 名	操作	判定
架推掌		中	転身穿掌	0	上
穿掌		上	順歩拝掌・連環横かん掌	666	(上上) (上上)中
穿掌单劈手	00	上中	連環下切掌	6666	(EE)#
連環保推掌 連環後旋腿	909	上中中	連環上歩しょう拳	9900	(上上)中
運搬海脚	990 990	上中上	連環転身かん掌	0000	(上上)中
単劈散勢	90+	上中	速環転身架推掌	000000	(上上)中中
ザスラ 手	90+0	上中中	回身震脚	₽	中
勢ろう架推掌	80+66	上中中中	回身製脚加穿脚	\$⊕₽⊕	中下
穿掌翅節	00	±±	回身假脚擦陰掌	⇔@ @	中中
穿掌連强脚	900	上(上中)	転身擅掌	\$€	中
穿掌烈強胸	9000	上(上中上)	青龍掛掌	0 + 0	中
提膝上擺掌	⊕	上	後押配	₽₽₽	下
弓歩擦陰掌	□	ф	半局歩穿掌	•	上
提膝架衝拳	₩	ф	半馬歩連掌	00	(上上)
独立下劈	. 199	中中	半馬歩連環掌	.000	(上上)中
上掛しょう拳	¢••		穿掌二起脚	000	(上上)(中
転身かん学	-60	中中	/ 掠陰拳	₽	中
阮 身架推掌	⇔ 000	中中中	擦陰運拳	₽	中中
草居手	₹	中	胸打衝拳	⇔@@ @	中中中
单劈架推掌	200	中中	連拳起脚	◇@@	中中上
半劈後旋腿	⊘00	中上	股勢掛掌	\$0	中
単劈穿御	2000	中下	敗勢震脚 	000	中中
維持	фф ®	中		⇔00 00	中中下中中中
拖打	\$\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	中中	盤肘抱虎	10	4
連環歩挑拳	\$\$\$\$₹	中中下	盤肘穿脚	1010	中下
横かん学 下切学	₽	中中	下勢架推掌		#
ドッテ 単歩排拳	200	下	下勢とう資	0	£
文学	0+0	#	下勢起脚	₽	E
双劈掌	0+0-0+0	中中	前掃腿	#0+0	下
		±	双托鄉	0+0	中
直径掛	00	(上中)	一、二、三掌	B+G	上
	909	(上中上)	穿劈	<> ○+ ○	Ŀ
異脚独立上しょう掌	₽•	#	标题能用组	(壕壁边) (□●+●	Ŀ
以 脚加穿脚 "	\$€0€	中下	しょう変たく掌撃般	\$\$ 0+0	上
開鮮接陸準	⇔⊕⊕	фф	搖頭懷尾	♣	Ŀ
外擺腿	⇔ .	£	#	(政背荷) 〇十〇	
2合粒	⇔	上中	<i>"</i>	(跳跃中)●+●	
沙手起脚	Û●	Ŀ		(仆歩中)⊕+⊕	
常空外振道	12●	中	転舞劈掌	(開資量)90十個	Ŀ
舞空下掃脚	₽₽●	下	"	(開發)(跳跃中)(6+0	뇬
名拳掖打	¢¢●●	नर	//	(教育後)(作歩中)●+●	上 下
包拳双握	♦ \$ 000	下下上(中)	しょう剪 <u>風巻</u> 糖	下段投心●+●	7
连転脚	120	下	川 風容無	下段投口 十〇	r
旋転双撞	200	下上(中)	前劈加横	下数投(股前後)小〇十〇	下
物品 技術後跳馬	₽.	下	//	下限按(") 〇〇十〇	r
ersean Eu	₽ ©● Ø●	(中中)	ろう歩下戦拳	(銀版中) ◆● 1●	
歩穿脚	*0+0		16-10-10E	80	
叉歩衝撃	**	中	"	(仆歩中) ① K	
対下らん	160	中中		₽+ ⊕	
機能盤打	⊕ 2100	(中中中)		130+0	
論腎療掛勢	¢:0+0	TF	仆歩~前進	(仆歩中に)☆	
前劈	\$6.4€	p p	仆歩~後退	(仆歩中に) (小	
打開	\$⊕+●	+	仆歩~立ち	(仆歩中に)心	
京身穿掌	6	Ŀ	仆歩~背向け	(仆歩中に)□	
こん勢・		中	小歩~前ダッシュ	(仆歩中に)⇔⇔	
伝身圏打	10	T	仆歩〜後ダッシュ	(仆歩中に) ΦΦ	
後旋腿	•	ф	仆歩~低糠	(小歩中に)ひひ	
後難腿		p	背向けダッシュ	(背)⇔⇔	
転身穿鐵	+0	F	アピール:蕩屠仆歩		

舍命而战的佣兵

画人

Leon



基本战术

雷恩的攻击速度较慢,但传家宝力二バサミ(氧省F+P)和威力巨大的投技连续技,使他的攻击极 具杀伤力,其中力二バサミ能在躲避对手上段攻击的同时出招将对方击倒。若对手已有所警觉,雷恩 可以改用ジャイアントアッパー(∜♂⇔P)接空中技,给对手以致命打击。实战中用这些招数组成各种 战术,并找出对手的使用反击前的习惯动作,就能用反击状态的投技一举扭转战局。当然也可以用 ジャブ(P)或ボディブロー(⇔P)演变成的连续技,招数打到半途停顿下来,诱使对方使用反击。而根据 当时的局面,区别使用站立投技和下蹲投技,则是致胜的关键。

大显威风的固有技

カニバサミ SSF+P



田下段上手的抓投技。击中对手的瞬间再追加指令 ◆◆P、就能接上STF、对手很难躲过这一招

风车式バックブリーカー ◆ダ♥♥⇒F+P



在身体正前方,将对手翻转一圈,再往膝部猛叩,是动作豪放的投技。虽然不能接投技连续技,但足以给对手致命打击

ターンロールジャベリン ♥F+K



下段技, 攻击范围大。若击中, 可使对手陷人临危状态。若被对手挡住, 僵硬时间长, 极易遭到反击

サイドシミター ⇒⇒K



站立状态下的脚技。威力虽小,但动作快,不易被 对方察觉,可以作为中距离牵制技

临危状态→浮空技

ジャイアントアッパー ♥ØΦP



普通击中就能使对 手陷人临危状态。反击 状态中能将对手击浮 空,是雷恩的主要空中 始动技。ストームアッ パー(PP & P)的第三手 也有同样的效果。威力 极大

トラースキック 下蹲站立途中 K



朝后猛蹬对手的脸部。攻击范围广,可以做为牵制技。实战中躲开对手的上段攻击出脚,会使对手措手不及。但要注意,与对手的距离不同,把对手踢开的距离不一样

スマッシュ **≒P**



上前一步,斜上一 拳击出。普通击中也能 将对手击浮空,但这时 只有当对手属轻量级 时,才能接连续技。若 是反击状态中,则能接 ラッシュソバット (P⇔PK)

ライジントマホーク øK



上段踢技。即使普通击中也能将对手击倒。其实这招的攻击范围很小,只能用于近战。不过,与其它浮空技并用,或组合成连续技,将发挥出巨大威力

推荐几招连续技

ジャブ P ジャブボィブロー P⇒P





ラッシュソバット P⇒PK





这是雷恩最主要的招数, 应看着技表记住全部后续 技的变化。不过输入ラッシュソバット指令的要求很严 格, 最初可以延缓输入的时间, 以保证顺利地施展全部 连续技

由P始动的连续技之一,后续技变化多端,且随时能变招,从二招中选一。ラッュソバット还能做为连续技攻击浮空的对手。最初的P与后面的⇒P区别使用,用来反击对手的上、中段反击。当然也能做为中、下段的连续技。不过,若连续技都被对手挡住,便会遭到对手的投技反击。

軸足払い Φ⇒F+P 立ちアキレス腱固あ 軸足払い中⇒⇔F+P





逆片エビ固あ 立ちアキレス中 ₹F+P





当防住对手的狠招或对方击空时,可使用这套连续投技。若对手挣扎着要摆脱投技时,可改换成 ♥ # ◆ F+P 始动的投技连续技,不让对手脱身

凶猛且种类繁多的投技,是雷恩的特点。如果再加上连续技,并能全部击中对手,仅一套投技连续技就能消耗对手一半的体力。熟练的玩家对战时,中途常常能摆脱雷恩的投技。但一想到打败对手的情景,便让人不禁一试。根据局面分别使用 ♥ Ø ←F+P 或 ←→F+P 始动的投技连续技,让对手只有招架之功,却无还手之力。仅这一套连续技,就能改变战局的进程。

固有核總表

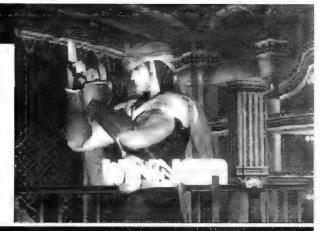
雷恩出招幔,常常让对手抢占先机。但在实战中, 无论是近战还是远战,他都应付自如。他且愈用细腻的 P和⇔P威胁对手,又愈用投技连续技或空中技狠狠打击对手。一招比一招凶猛,对手稍有不慎,便会被击倒。

技 名	操作	判定	技名	操作	判定
ターンバックナックル	•	±	ストームアッパー	00 00	(上上)中
スマッシュフック	00	上中	ハイキック	0	上
スマッシュアッパー	666	上中中	トラップヒールハンマー	86	上中
ターンボディブロー	₽₽	ф.	トラップダブルハンマー	00	上中
ターンロースピンナックル	#0	下	トラップリバースハンマー	000	上中中
ターンスピンキック	•	上	ジャイアントアッパー	⊕B	中
ターンサイドキック	₽.	中	サイドシミター	\$\$€	下
ターンロースピンキック	+0	下	シミターロックヒール	\$\$\$\$	下中
パームアロー	₽	中	ターンロージャベリン	₽⊕+	下
トマホークエルボー	₽	ф	ビクトル膝十字固め	G+0	上段
スマッシュフック	₽	ф	ネックハンギングツリー	⇔⊕+⊕	上段
スマッシュアッパー	⊕	中中	ネックハンギングブロー	(墙壁边) ← 🗗 + 🕒	上段
トラースキック	(站立中)	上	刷面め	□> (3 + (3	上段
ライジングトマホーク	⊘⊚	中	"	(跳跃中) ●+●	上段
ジャベリンキック	û③	上	ファイヤーストームニー	(墙壁边)☆●+●	上段
ボディソバット	+	中	軸足払い	♦+0	上段
ブラストバックナックル	©	上	立ちアキレス農園め	(前足い中) 🗘 🗘 🕕 🕂 🔞	派生
ブラストトラース	\$03	· EE	逆片エビ固め	(立ちアキレス中) () (立ちアキレス中) () (日本日)	派生
ブラストドライブニー	⇔®⇔®	上中	カニバサミ	∆ 2 0 +0	上段
ニーリフト	\$€	中	STF	(カニ)(サミ中)おご母 +個	派生
スマッシュ	*0	中	スタンディングアームロック	₽B\$\$ ⊕+	上段
ヒールハンマー	© @	中	首種め設計	(スタンディング 🖒 🗘 🕩 🕇 🕡	派生
ヘッドバット	0 +0	ф.	DDT	(首極め腕卍中) ひ● + ●	派生
アームグレネード	⇔ •••	上	風車式バックブリーカー	\$\\ \phi \tau \tau \tau \tau \tau \tau \tau \tau	上段
フレイムナックル	₽₽₽	F. ~	デザートブリッジ	(塘壁边)ぐ心ひむ中日	上段
ショルダータックル		中	飛びつき腕ひしぎ逆十字固め	(敵背後) ⇔ ● + ●	上段
スイングダブルハンマー	⇔⊕+ €	中	ヘルハザードロック	(敵背後)⇔(中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中	上段
リバースダブルハンマー	\$0+ 60	中中	<i>''</i>	(#)(跳跃中)+9	上段
レッグスパイク	☆❸	下	スリーパーホールド	(敵背後) ⇔中 + ●	上段
ボディブロー	₽	中	スイングスリーパー	(スリーパーH.中)ゆ(1日 +12)	派生
ストマッククラッシュ	₽	(中中)	スイングブレスフォール	(通管辺)(スリ 🗘 🕩 🕒	派生
ソリッドクラッシュ	\$000	(中中)中	脇固め	下段投办 0+0	下段
クラッシュレッグスバイク	₽60 ₽0′	(中中)下	"	下段按(跳跃中)()日十日	下段
ストマックブレイク	. ⇒@⊙	中中	腕ひしぎ逆十字間め	(脇固め中)⊕+1	派生
ジャブ	0	Ŀ	クレイジークラッシュ	(腕ひしぎG.中) (小で) + (P)	派生
ジャブ・ボディブロー	⊕	(上中)	スネークフェイスロック	下段投口 0+0	下段
ラッシュソバット	9≎90	(上中)中	. "	下段投(教育後) 20 + 10	下段
ラッシュレッグスパイク	0000	(上中)下	リバースアームロック	(スネークフェイ ひ 日十日	派生
ジャブ・ハイキック	00	(上上)	グラウンドサブミッション	(压制中)₹●+●	
ジャブ・ストレート	00	(<u>L</u> L)	ニードロップ	⊕+	
ストームフック	000	(上上)中	ストンピング	₽₿	
ストームブラストナックル	9000	(EE)E	アピール:GO TO HELL	⟨□¢⟩⟨□€+⊕+€	
ストームソバット	000	(上上)中			

野性的贵公子

隼

Hayabusa



基本战术

这位青車拳师精通各种传统打击技。只用这些打击技,就已放轻松地应付各路豪杰的挑战。但他的真工夫却是找技连续技"饭纲落とし"。此招一出,就能使欲施擒拿的对手大伤锐气。即使遭受对手的拳击攻击,他也能用反击技摆脱被动局面。另外,他还会几种躲避上段攻击的招数,很容易掌握中~远距离战的主动权。当他有意重复使用同一种连续技,诱使对手使出反击,再用"饭纲落とし"杀个回马枪时,更是技惊四座。扑朔迷离的精神战是隼的特长之一。

大显威风的固有技

升雷掌 ◇▷◊◇ □◇F+P



由这一投技可以接隼的拿手技"饭纲落とし"。 虽然 是投技连续技,却无让对手摆脱之虑,可以多用

我王拳 ⇔P+K



中段技,先将身体后缩,再借幼攻击。若被对于识破,必定会遭到反击,所以一定要避开对手的攻击再出招

烈空炮 ≅P+K



出招时姿势极低,因此能躲开对手上段攻击,反击 状态时还能施展空中技。被对手挡住时,可改用 K 继续 攻击

阵风脚 ⇩F+K



下段单踢技,击中时变成倒立姿势。随后并不发动 进攻,而是变成降转(��),拉开距离,进行远距离作战

临危状态→浮空技

破突 ⇒P



中段肘击技。反击 状态中时对手会摇摆不 定。这招出手快,易击 中,是隼的主要中段技。 被对手挡住时,虽易遭 到反击技反击,但对方 必须及时出手。所以不 必注意这个微小的破绽

天空 介P



上段攻击技。普通 击中可诱发对手的临危 状态,反击状态中时还 能将对手击浮空但对手 浮空的高度较低,己方 应迅速出手空中技

舞锥 ⇩ଧ⇒K



闪人对手的胸前, 抬腿上踢,属中段踢技。 普通击中时不能继续使 用空中技,但击中临危 状态的对手,则必定能 接空中技

卧龙闪 ♂♡⇒P



集的"躲闪技"中 这是最妙的一招。不仅 能躲过上段攻击,还能 躲过一些中段攻击。普 通击中时就能将对手击 浮空。只是出招慢,小心 遭到对方的反击技反击

惟荐几招连续技

空旋斩刀 PP⇔P 之后的两种选择









当隼用连续技进攻时,从上段投技王拳突(P)转 人连续技最便捷。第三拳从中段击出后,或使出接空旋斩击,或用投技及烈空炮。变化的套路能使对手不知如何应付

由于这个游戏中设有反击技,因此若要获胜中途停止连续技出手投技,就成了必不可少的选择项。特别是隼的投技杀伤力极强,使用投技就更加重要了。若对方出招欲破解已方的投技时,只要全力使出连续技,就能击中对方。不过,隼的连续技毕竟仅是投技添加部分,应在打好单招的基础上,再连接后续技。

阵风连击 增K增K ↓K →投技









将腿扫过地面踢向对手,然后变化成阵风脚。踢出第一脚之后也能变化成阵风脚。若用阵风脚踢中,会使对手站立不稳,隼则呈倒立状态。若对手犹豫不决,那就倒立着靠近对手,再使出投技

集用下段攻击诱发对手临危状态的效果并不好。这是因为即使下段击中后诱发了临危状态,也很难接空中技。对手抓住了这一弱点,常常采取站立防守。那我们就来个将计就计,偏用下段技攻击。集虽然不会杀伤力强的下段技,但不断地用下段技击中对手,也会使对手不得不防御下段。这就中了我们的计。这时正是隼出手中段技再接空中技或出手下段投技的绝好时机。

固有核總表

阜的技术全面, 招数多变。从旋转到倒立, 简直成 了体操运动员了。不过, 倒立技多用作奇袭, 要想奏效 的确很不容易。此外, 他还会多种投技。其中的"饭纲 落とし", 比任何一个角色使用的投技威力都大。这招 当然是他的首选招数。只要掌握了由拳击反击始动的 "饭纲落とし", 他就触所向披麾。

技 名	操作	判定	技名	操作	判定
背擊賽拳	0	£	舞錐	⊕⊕	中
背擊中段手刀	₽•	中	昇電脚(※2)	# ♦ 6	中
背擊下段手刀	40	下	蒼空斬刀	0+0	±
背撃上段蹴り	0	上	我王掌	⇔⊕+⊕	#
背撃中段難り	-8-0	ф	製空觀	240+0	ф
背撃下段蹴り	+0	下	裂空落震牙	21◎+◎・◎	中中
落震牙	☆ ⊗	ф	鬼哭職	0+0	£
上段正拳突き	•	Ŀ	鬼哭當鳴脚	0+0.0	FF
背野養業	6	Ł	鬼哭神啼幽	0+0.00	上上上
連弾	00	(EE)	地昇脚	\$ +6	上
運搬消	000	(上上)中	陣風曲	₽⊕+@	下
空旋斬刀	6606	(上上)中	斬魔隊り	21€+6	中
空旋斬擊	00000	(上上)中中	降天 正拳突き	(倒立中)●	上
滅鬼竜巻蹴り	0000	(上上)中中	降天 足刀蹴り	(降天中)❹	ф
連・鬼哭職	000	(££)£	通天脚	(倒立中)❷	上
連・鬼哭霊鳴脚	0000	(<u>E</u> E) <u>E</u> E	旋刃脚	(倒立中) 😘 🕝	中
連・鬼哭神瞬脚	00000	(++)+++	天砲脚	(倒立中) ❷+❸	中
陣風運脚	0000	(上上)下	無双刈	(倒立中) 10+0	下
正拳・上段歌り	90	.E.E	十字絡み	0+0	上段正面
波濤蹴り	000	EEE	首切り投げ	⇔ 0+0	上段正面
破突	⇔®	ф	錦楼打ち	(墙壁边) ⇔ + 6	上段正面
破突膝織り	⇔ @@	中中	四方投げ	` ⊴⊕+ @	上段正面
破突連翔	\$600	中(中上)	4	⇔ 0+0	上段正面
電震撃	000	#	集蹴り	□ <p< td=""><td>上段正面</td></p<>	上段正面
天突	₩	Ŀ	幻影	⇔ ⊕+⊕	上段正面
空旋刀	⇔ @	ф	活雷街	₽₽¢ 0+0	上段正面
空觀擊	⇔ @ ⇔ @	中中	11	(跳跃中)@+@	
破妖魔き蹴り	⇔ @@	中中	昇衛掌	\$+\$\$\$\$\$\$+\$	上段正面
要打ち	₽.		* SMENE	(発音集中) うななる合金 + (日)	派生派生
地旋刀	₩ 6	7	飯綱落とし	((((((((((((((((((((((((((((((((((((派生派生
地旋脚	460	7.7	裏投げ	(敵背後)@+@	上段背後
臥竜閃	\$20 0	#	神立落とし	(敵背後) (中日 +日	上段背後
上段廻し離り	0	Ŀ	"	(#) (跳跃中) (3+6)	
邪鬼払い	90	上中	落開街	(敵背後)⇔⇔(3+0)	上段背後
弾車	0	EE.	錐揉投げ	(倒立中)6+0	上段正面
日輪脚	₽@	中	兜狩り	(倒立中) (日 + 0	上段正面
破幻界脚	₩	Ŀ	斬首閃	下段投口0+0	下段正面
破幻降船曲	⊕00	上中	#	下路的(跳跃中)(60+0	
天輸脚	80	ф.	跳ね絡操 -	下段投口 0+0	下段正面
鬼鞭	(站立中)	E	滝西渡り	下疫按(舱間後)心(日十〇	下段背後
足刀蹴り	200	#	11	下键(#)(跳跃中)(@+@	1 1241 2 224
真地掃贈	000	中下	奈落突き	⊕ ⊕+6	
破邪膝蹴り	\$0	# 1	虎牙双彈	Đ Q	
破邪連翔	\$60	(中上)	アピール: 隠形印 "忍"		
地滑り	\$\$0	下	アピール: 騒形印"臨"	\$\\dog\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	
地掃脚	50	F	アピール:礼	₽₽ 0+0+ 0	
陣風撃	50+0	77	天地返し	₽9+0	
地掃達脚	5000	I	降天	(倒立中)ひ	
陣風速撃	5050+0	47 477	裏風	⊘6	
要影狩旋脚	₽ \$ \$ \$ \$	1	降転	(倒立中) ()	
光輪脚	\$6	下上	飛鳥返し	(海壁边跳跃中)⇔	

猛拳打遍世界的无国籍空手道家

艾因

Ein



基本战术

要想让艾因获胜,就要让他用上段或中段打击技猛揍对手。这样做的目的是谚使对手采取站立防守或反击,从而使艾因有机会施展投技火影。火影杀伤力强,靠近墙壁时还能将对手摔到墙上,指令输入也混简单。此外,艾因还会几种攻击力极强的固有技。其中吾妻和司空值得一试。这两招攻击范围广,动作迅速,持对手出招落空或反击状态中使对手摇摆时再出手,定 触获得奇效。

大显威风的固有技

钩手突き ⇒⇒F



按照拳击的术语。这招叫钩拳。虽是上段技,可出手极快,并能变化成中段或下段攻击。可动摇对手的防御

下段足刀 增K



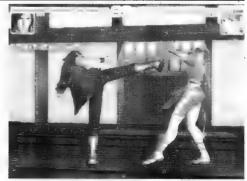
照准对手的膝部用脚跟猛踹,并能变化出多种中段和上段攻击。第二手之后若接刃文(øKP),可以将对手士浮空

司空 ↓♡⇒F



朝前迈一大步,正面出拳猛击。攻击范围大,杀伤力强。击中后能将对手打出一丈开外,撞到墙上必受重伤

足刀蹴り ⇒K



朝对手的中段直踢。普通止中时对手摇摆,反击击中时对手浮空。攻击范围广,官作牵制技

临危状态→浮空技

舞鹤 尽K



跃起猛踢对手的脸部。虽然是单招,没有后继的连续技,普通击中却也能击倒对手。反击状态中更能将对手击向高空,使艾因能从容地出手下招

天枪 YYK



用足弓部抬脚上踢。由于指令输入的原因,艾因要先下蹲前冲抢到对手的怀中,避开对手的上段攻击再出手。不过这招的攻击范围小,被挡住后也没有后续技

升り肘打ち AP



回头抬肘朝上突刺,是一种重要技法。 普通击中之后可将对手 击浮空,并能后继转身 攻击等变化招数。反击 击中之后可用钩手・横 蹴り或连风尘追击

飞び前蹴り aK



用这招若不能反击击中,就不能将对手击浮空。但是这招出招快,攻击范围大。不过要注意将对手击浮空后,会拉开很大的距离。可以做为拳击之后的连续技

推荐几招连续技

順突き P、连突き PP.





连钩手PP⇒P、照落PP⇒P∜K





第一、二手只能进行上段攻击,易遭到对手的反击 技反击。第三手以后就能根据情况分别进行上、中、下 段攻击。实战中应注意不让对手摸清自己的进攻方向。

这是一套由打击技中动作最快的顺突き始动的连续技。将对手击浮空之后用这套动作很奏效,不过这时要把最后的脚踢换成中段技雾钟。这是为了在雾钟的第四手将对手踢飞。而这时如果恰巧站在危险带内,就能将对手撞在墙上,摔个半死。如果使用图中这套动作,第四手就要根据情况分别使用中段或下段攻击,不让对手有施展反击的机会。

下段足刀 ⋈K 变化的技









下段始动的连续技中,这套动作最适合当作牵制技。如果对手已对这套动作及变化招数有所警觉,中途中止动作并不会招来反击。若用动作相似的豹尾代替这套动作,改成下段→下段连续技发动攻击,结果会十分有趣。

这一连续技由快速下段攻击始动,后接多种 变招。如果第二招用刃文,能将对手击浮空,然后 再接连续技。若想直接用连续技发动持续攻击,可 以用下段足刀·钩手突き。因为接下来能变化成中 段拳的雷牛、或中段脚的天雷及下段攻击的界雷。 但若被对手挡住,僵直时间长。因此不要忘记还能 选择中途停顿和放弃。

固有技總表

靠着多变的连续技和杀伤力极强的正面突拳(司空),艾因在强手林立的格斗界站稳了脚跟。操作简便的各种动作,会使从初学春到高水平玩家的各位朋友都满意。下面介绍的技法包括连续空中技的始动技和一些威力强大的边界技。

判定 中 中 中上 中下 上 ф 中中 中 中中 上 ЬĿ **FFF** 上上中 下 下 下中 下中 下上 下上中 下上中 下上下 下 下下 中 (中上) 中 中 中 中中 中(中上) 上段 上段

上段段段段段上上

上段 上段

下段

下段

下段 下段

技 名	操作	判 定	技 名	操作
振向正拳	0	Ŀ	司空	⊕ ⊕ ₽ □ □
円形逆突き	⊕	中	光霉	G+0
長向下段突き	+0	下	光露・跳ね蹴り	0+00
背後後ろ蹴り	(3)	上	光露・水面蹴り	⊕+⊗ ₽ ⊗
辰向鐘落とし	₽ @	中	光琳	⇔⊕ + ⊕
辰向下段足刀	40	下	撞き肘	0 + 0
飛び後ろ蹴り	⊕	中	晓绮	⊕+ ⊙ ⋅ ▷⊘
對打	⇔®	上	膝蹴り	+0
藿		Ŀ	鬼歯	+00
双手突き	₽+	上中	足刀蹴り	⇒❸
1.00	⊕ 전략 ()	中	足刀連蹴り	00 0
射丁	Û₽	中	列星	900
〈野	□	上	天狼	≎00 ≎0
早り肘打ち	₽₽	中	下段足刀	₽3
t and	⊘00	中上	振向下段足刀	(W) # @
突き	•	<u> </u>	銀狼	360
突き	90	(EE)	刃文	200
車風艇	000	(上上)中	下段足刀・鈎手突き	₽©
車鉤手	00≎0	(EE)E	雷牛	₽ @ ₽ ₽₽
皇产牛	0000	(上上)上中	天靈	±8000
2.40	99:00	(上上)上中	39 ML	以30000
III.	00≎050	(上上)上下	下ろし蹴り	₽◙
主突き・廻し蹴り	000	(上上)上	- 約尾	+00
変き・連蹴り	9900	(上上)上中	飛び前蹴り	₽ ©
突き・下ろし蹴り	0000	(上上)下	翔麟	⊘33
	00000	(上上)下上	光風	₽
尾	00+00	(上上)下下	舞器	₽
そ 通し蹴り	00	<u>F</u> E	前職り	21€
き・運蹴り	999	上上中	飛び連蹴り	200
手突き	\$\$ @	Ŀ	天麟	0000
连牛	\$\$ @@	上中	水月	+
均手・横蹴り		上中	電骨	⇔⊕+⊕
均手・水面蹴り	\$\$ @ \$\$	上下	"	(跳跃中) ⊕+0
失槌	¢₽₽		岩骨	(墙壁边) Φ ● + ₽
鉄槌・下段足刀	\$0.00 B	上下	火影	ପଦ ⊕+⊕
E涯	♦9 ₹ 80	上下中	烈火	(墙壁边)☆☆ 🗗 + 🕞
車鉄槌	000	(EE)	風濤	⇔ (3+(2)
影煙	0000	(上上)中	紅蓮	⊕\$\$ ⊕+ €
虱紋	\$0000	(<u>L</u> L)T	双頂	(敵背後) (3+(2)
廻し蹴り	0	上	星潮	⇔⊕+ ₽
ーー・・・ 回し・後ろ蹴り	88	上中	"	(#)(跳跃中)日+日
早り廻し蹴り	(第立中)	Ŀ	零月	下段投口 🗗 + 🗗
前蹴り上げ	\$B	#	"	下键(跳跃中)() (1)
形で膝蹴り	\$\$ @	#	百舌刺	下段投口 6+0
元星	D>00	中上	鶴手挟	下發投(敵背後)小(3)+(3)
是是	\$\$666	中上中	水輪	下段投(監背後)心(日+日
天槍	2200	中工中	悪鬼砕	⊕ ⊕+ ©
本幅 運落とし	∂©	#	下方突き	50
理者とし	⟨□⇔⊗	#	アピール「こい!」	ФФФ 6+0+6
ж	(24)	1 4	アピール「甘い」	0-0+0+0

VS CPU 故事模式的攻略法

CPU 的动作

VS CPU 对策①

出手相同的招数易遭到反击

每个人都有自己擅长的技法和连续技,但与CPU对战时,却不可滥用它们。这是因为若重复使出同一种连续技,自第三次往后极易遭到CPU的反击技反击。



同样的连续技使用 三次,极易遭反击

结论 危机时刻要不顾一切

VS CPU 对策②

防守会被投技击倒

CPU有个习惯,即根据对手的反应采取下一步

行动。CPU能够以人类 无法比拟的反应速度输 入反击指令,确定使哪 种技法。如果你对CPU 心存恐惧,一味防守, CPU自然会判断出来, 并迅速用投技打破你的 防守。防守不可不用, 但也不能一味問守。



后半段的战斗,这一趋势更加显著。采取下蹲防守时遭到了对手中段攻击

结论:加强攻击

VS CPU 对策③

陷入临危状态,也会用反击技反击

为了让 CPU 持续陷入临危状态,自己正专心

施展各种招数时,CPU有时针对你的招数,突然用反击技反击。当然,CPU处于临危状态时,给它的打击也强。但别忘记,与CPU对战时,最重要的是使自己生存下去。为了自身安全,应尽快将对手击浮空。



使对手陷入临危状 态后,或将其击浮空, 或击倒他

结论: 尽快将对手击浮空

DATA ROOM

故事模式中的体力

故事模式使我们能欣 赏精彩的故事情节,了解 每个角色的身世。与其它 模式相比,故事模式中玩 家的体力更多。



查看option画面,就 能知道有多少体力

VS CPU 对策④

仅适于1、2回合的技巧

第一回合的难度低,随便打也不会出问题。其中有些技巧十分有用。当对手防御或站立时,即当对手处于便于行动的状态时,请出手反击试一试。你会惊喜地发现对手竟象着了魔似的使出挨打的



有的角色会由反击始动 的连续技,现在正好练习

也可用来练习

vs cpu _{対策⑤} 第六回合的对手是强敌

前半段不改变战术就能获胜,后半段就必须 采取灵活多变的战术了。第六回合登场的对手,有 时刚一交手就会使出反击。与这种高水平对手格 斗,防守决不能出漏洞。对手僵直时间长就用投

技,不僵直时就用 打击技进攻。

第六回合的艾因 会让你感到很难对 付。有时他竟会违反 常规使出怪招



最终 BOSS "万骨坊" 的个性与对策

隐居深山的 BOSS. 身躯高大. 动作极快

最后登场的最终 BOSS "万骨坊" 是个兼 具力量与速度的强敌。 不仅如此, 它还是所有 角色中唯一持有飞道具 的家伙。不过,只要冷静 **应战,击败它并非难事。** 熟,中招便会遭重创



BOSS的反击技极为娴

刚开战时最关键

一开战,仍像以往似的使出打击技。这样做视 野会一下变得开阔起来。看见BOSS反击时,当它

开始动作再防御都不迟。 万骨坊的连续技最多出 三手,第一次它一定会 **竭尽全力。如果挡住了** 它的进攻,首先用投技 反击, 随后从两种打击 技中选择一种, 击中后 飓风、但僵直时间也长 也许就能获胜了。



BOSS 能从远处刮起

局面的变化

优势时画面清晰









当已方处于劣势时, 面 面一片混沌,看不清对手倒 底在哪里



一般情况下,使用"×K"便可应付自如。若 还想加大杀伤力,也可用"⇔P%K"。这两个踢技 即便遭到反击技反击,也会自动显示出"躲闪",从

而不致受重伤。防住 对手的凶猛攻击之后, 用 "외 외F+P" 能最大 限度地杀伤对手。



掌握的连续技较少,可选择的招数有限,主 要使用 "⇒KK"。将对手击浮空后接着出手空中 技,能大幅度削减对手的体力。后半段对手常用 反击技进行防守反击, 肯布应混入 "ø⇒P" 迷惑

对手。关键是要 站在刚刚能击到 对手的位置,不 要过远过近。接 在连续技的最后 也很奏效。



迪娜

与其他角色相比, 迪娜的格斗要轻松得多。这 是因为她会移动型打击技"⇒P+K"。若击中对手, 能重伤对手。若将对手撞到墙上,还能追加打击效 果。即使遭到对手的反击技反击,也能躲闪开,不

会遇到危险。接 下来可以用 "⇔⇒F+P" 阳止 对手的打击技, 然后转接投技连 续技。



他只用日轮脚(aK)就能击倒对手,武艺高 超甚至被对手的反击技击中,受到打击时,只要使 出日轮脚,立刻就能反败为胜。若自己被击倒,就 用中段起身技K, 便能恢复原来的姿势。偶尔施展

我王拳 (←P+K) 会收到奇 效。



格斗全书 i



埃列娜

埃列娜的二起脚(aK)极有威力。只输入一次指令,就能进行两次攻击,还能将对手击浮空。

若再次使用二起脚,就 自然地演变成了空中技。 虽然有遭到反击的危险, 但给对手的重创足以弥 补这一缺陷。



主要技法是捷·绫音。这招攻击范围大,击中 后可使对手陷入临危状态。而且出手时姿势低,能

够避开对手的上段攻击。 击中之后再接螺旋刀 (◆P)转霸神双升 (PPP)。也可使用龙尾 裂扇。



巴斯

他和女儿迪娜一样,掌握几乎没有风险的突进技,那就是(⇒⇒F+P)。这种技法的杀伤力强,

被反击时也能躲闪开。 出手攻击,确认击中后 立刻使用这招。可不断 用这招发动攻击。





萨克

他的(⇒P+K), 只输入一次指令就踢出两脚。 首先用这招发动攻击。随后趁对手起身时, 再使出

(⇒⇒P+K)。若击中就 再用(⇒⇒P+K)攻击, 若未击中就追加 (⇒P+K)。如此重复,就 能获胜。



李芳

做为例外,让李芳使用连续技展开攻击。使用的技法叫青龙背折靠(PaP+K)。连续技的最后一

招是用背猛撞对手,即使被对手反击捉住,也能继续进攻。若击倒了对手,就调整姿势,待对手起身时做最后一次撞击。



受李江

很少有像李江这样以投技为主的角色。这招 叫做(今F+P),能打断对手的打击技,若这时对

手处于站立状态,出手就能将其置于死地。不断使用投技,不费吹灰之力就能获胜。若自己被击倒地,可施中段起身踢再用投技。



艾因

这次让擅长打击技的艾因使用踢技,技法叫作风云(◆⇒K)。这招滞空时间长,攻击的同时还

能躲避对手的下段攻击, 而且还能躲开对手的反 击。若随即使用K,还能 继续展开攻击。对手起 身时就用这招攻击!



墙壁与危险系统

本作增加了新要素"墙壁"。不管场地的大小和构造,每个场地都有墙壁,它阻碍着角色的行动。不过,只要你熟悉了它,摆脱了对它的恐惧,它就成了非常有用的武器,帮助你获取胜利,牢记墙壁的种类,场地内的位置等等,会大大增强你的实力。

背向墙壁的危险



一般情况下只会被 击倒,但靠墙而立 时……

立刻被摔得失去知觉。基本上,处于这个位置将对自己"不利"



墙壁的3种类型



1、危险型

数量最少,但杀 伤力最大。千万小心

2、**普通型** 虽无危险,撞上去 也够痛的。包括柱子



3、落下型

从正面撞上去时,墙 会倒塌,人也会跌落下 去。应注意!

正确理解墙壁的作用

危险壁内设有危险系统,一碰就会爆炸,使触墙者受重创。普通壁的种类最多,撞墙者会受伤。落下壁被撞后会倒塌,撞墙者跌入另一个场地,这就是本游戏里墙壁的全部类型。设有"危险壁"的场地共有5处,它们是THE DENGER ZONE、THE SPIRAL、THE BIOLAB、THE DEATH VALLEY、THE DEMON'S CHRUCH。墙壁形状虽不同,但撞上去的结果却一样。落下壁的杀伤力和普通壁相同,但撞墙者跌落时还要受到伤害,所以它比普通壁更危险。而普通壁的特点是形状各异,包括栅栏、柱子、岩壁等等。若想利用墙壁的杀伤力,就要研究登场角色所掌握的技法特性以及连续技、站立位置和击中后浮空的方式。

DATA ROOM 墙壁攻击数据

撞到墙壁时,除了原来受到的打击,还会受到墙壁的撞击。撞击时受到伤害的程度随墙壁的种类及撞墙时的姿势而变化。杀伤力最大的状态是垂直撞上危险壁。如何使自己不被撞到墙上,而尽量将对手摔到墙上去,是实战中一个重要的问题。

产生壁杀伤的技法

- 1、墙边的击倒技
- 2、和特定的浮空打击技
- 3、墙边反击的变招
- 4. 塘边特定的投技

正面撞危险壁 +20

斜撞危险壁 +15

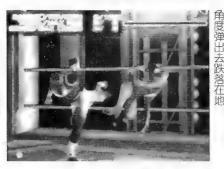
正面撞普通壁 +10

斜撞普通壁 +

与墙壁相关的两种击倒



· 度撞墙时,会坐到墙边



小角度撞墙时,会以相同的**反弹回来,正常倒地**

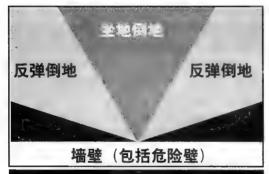
撞墙倒地的最大特点是不能进行起身攻击。 倒地者的选择只有向内滚动、向外滚动或原地起身,比普通倒地处于更不利的地位。所以只能先向 危险小的地方移动,然后再起身。

反弹倒地

反弹倒地只是擦墙而过, 受伤害程度仅与普通倒地相 同。并能照常进行起身攻击 和移动起身

倒地的类型随角度而变

撞到墙上会倒地,但倒地的类型却随撞墙时的状态有很大变化。其中,使撞墙壁者靠墙壁坐地的杀伤力最大。图中表示撞墙角度与倒地类型的关系。



撞墙倒地后的起身







原地起身

可以选择站立 或下蹲,但对手如 果继续进攻,自己 还会被撞到墙上



向内侧滚动

向外侧滚动

CHECK POINT 撞墙起身时的攻防



选择最佳起身方式

进攻者的选择之一



由于对手已经无法攻击,因此可以靠近对手,看他如何起身。要提防对手起身后攻击。如果他晕晕乎乎地想顽固防守,就用投技把他再摔到墙上去

进攻者的选择之二



倒地者可能会想,虽然不能用起身踢技,却可以起身后立刻转入进攻,击溃对方的投技。对此,攻击者应看准时机,再次发动攻击,将其击浮空

墙边展开的攻防战中,倒地者处于绝对不利的地位。若在起身内不能转败为胜,还会受到更大的打击。如果反击失败,为了减轻受伤害的程度,应预先按一下上或下方向键再起身,以便改变身体相对墙的角度。然后看清对手的进攻招数,采取相应的对策。撞墙倒地后必须改变身体角度,这是本游戏的定律。如果违反了这一定律,至死也摆脱不了对手的攻击。



和聲音心讀!

格斗 GAME 术语 & 技法

格斗 GAME 中有许多术语和技法,了解或不了解它们甚至能决定战斗的胜负。下面介绍几种经常使用的术语和必须掌握的技法。

指令说明

一些常用的术语用符号表示。通常技中不 加特别指定,即为站立攻击。

J= 跳跃

P= 拳击

下=下蹲 K=脚踢

SC= 超级技

MC= 瞬时技

(技名)~(技名)=像连续技那样顺

序操作

发生

指攻击判定及投技判定的发生速度,发生速 度越快该技法的性能越优秀,对战中使用的次数 也越多。

无敌

角色受到攻击时,会有"被击中判定",中了投技时,会有"被摔倒判定"。使这些判定失效的状态就叫无敌。



无敌状态时, 一切攻击都不起 作用

硬直

用任何技法攻击后都处于硬直状态。硬直时 间越长,越易受到反击。且硬直时无任何防备。



技法不同,硬 直时间也不一样

连续技

攻击由于出现硬直状态,不能连续发动多次 攻击。而连续技消除了硬直状态,因此可以连续攻击。



J 攻击时,— 落地就能行动



也可称为没 有硬直的技法

Cancel (取消)

指输入必杀技等技法时,省略预备动作的现象。当用普通技击中的同时,就可输入必杀技。





利用 Cancel, 可由普 通技接必杀技

超级 Cancel

由必杀技或SC再接SC的技法。与普通Cancel 一样当用必杀技或SC击中时,再输入下一个SC,超级Cancel就算操作成功了。不过由SC接SC时不能用同一种SC。另外,Cancel的时机也因技而异。





由SC再接 SC,会重创对

击中确认

连续技接二连三地使出狠招,若被挡住也容易遭受反击。最初用普通技就被挡住时,要临机应变改用空隙时间短的必杀技,但实际当中很难做到。为了避开反击,预先应准备好用于击中确认的连续技。基本以能连发的弱攻击为主。





被防御

中途中 止连续衰。 换用其他方 式攻击

击中

确认击 中之后,连 续施展连续 技

腾跃

腾身越过对手头顶,跃起中不断改变 方向进行防御,并进 行攻击,可作为连续 技的预备动作。



完成腾跃 下,J+强P就能

投技摆脱

对付投技,可以用同样的指令来 防御。但出手时机 要求非常精确。



这一基本系统常常容易忘记

新聚烷指碘 1

瞬时技

输入指令的时机虽然要求精确,但可经常用 来延长连续技和攻击。

瞬时技之要点

同样的必杀技不能 Cancel

基本原则为地面技接地面技、空中技接空 中技

简单的说, 这是Cancel 必杀技再接必杀技的



按键的时机即击中对手的瞬间

多段击中技容易完成

一个必杀技只能用一次MC,第二次就失效了。如果全套动作中有多次击中的机会,虽然只能用一次MC,但MC成功的机会也增加了。



春丽的百裂脚或有的强 外龙拳,都是一套动

作有多次击中机会,使用 MS 成功的可能性也大

由飞道具使出 MC

由于输入MC指令的时机是击中对手的瞬间,所以当然也可以用飞道具从远处施展MC。不过,毕竟指令只是Cancel,若做MC之前必杀技的动作就已结束,再按键也没有用了。





飞道 具被防御 之后,施展 MC极为有 效。但距离

太远动作就连不上了

新系統場础? 换人

由于几乎所有的普通技、特殊技和必杀技都 能 Cancel,由此可以随意换人。

换人的要点

换人需要量槽 "

同伴未出现时, 可继续动作

利用这一系统,可以把正待命的角色换上场。该系统有许多优点,一是待命角色体力槽的红色部分能慢慢的恢复。红色槽表示该角色所受到的打击量。二是换人动作基本无空隙,即便是普通技,用Cancel也能毫无危险的换人。但要注意,同伴登场之前,原场上角色的动作还要继续,万不可疏忽。







输入指令后时间 停止,短时间内角色仍 可活动。同伴登场后原 角色后退

不使用超级技槽。也能施展强力连续技。

换人之后的短时间内,原角色仍可行动。如果在同伴登场之前,用连续技击中对手,接下来同伴还能做连续技,继续做连续技的时间限于换人之后的一段时间内,这段时间相当于由普通技~必杀技的连续技击中对手所须的时间。这段时间正好等于原角色后退至同伴再次发动攻击所须的时间。这样的机会很多,也容易接普通连续技,因此战斗中可以多换人。利用换人,能够反复发动强力的连续技。

例如隆换成肯

隆 J强攻击~下强P~波动拳~换人~下中 K~波动拳~肯 下中K~波动拳

要点



换人之后没有硬直,可立刻用普通技~必杀技攻击。 若同仔继续发动攻击,能结成连续技

新聚統場 灣 ? 合体强攻

虽然能够随意连发 SC, 但若不能有效击中, 就不能重创对手

发动合体强攻,需要两个超级枝槽及量槽。发动攻击后,主角色使出特定的SC,同伴则出现在对手的背后。然后两人在一定时间内随意连发SC。

同伴的操作方法

半自动操作 同伴是 CPU。缺点是很少发动 SC。

手动操作 主角色和同伴都由玩家操纵,值得一试。

手动 2P 同伴由其他玩家操纵。







发动后使出特定的SC。这时同伴出现在对手背后。 随后的一定时间内任意连发SC

不必勉强出招

漫无国的地乱放SC,并不能重创对手。而且输入SC指令后,画面还要停顿一会儿,动作的时间也相应减少。所以最好不要乱放SC,而应用必杀技连续击中对手,直到完成最后一个SC。

例如隆与肯配合 (手动)

指令	隆 (1P)	肯 (1P)
发动合体强攻	真空波动拳	登场
◆ ↓ ★ +弱P	33 P	弱升龙拳
→ ◆ ★+弱P	弱升龙拳	35 P
+ * + + * ++K	真空龙卷旋风脚	神龙拳







发动合体强攻后,等待同伴登场。两人交替用必杀技占中对手。规定时间结束时使出SC

RYU

隆

地上通常技 Cancel 表

	office of office floor	羁	#	39
站	Р	0	0	×
站立	K	0	×	×
下	Р	0	0	0
渊	K	0	0	0





₩★+P

技意

	, X . r/-		
	7 41	异理学	申 ₩#+P
技名	操作	電差旋風出	导会争+K(追加入力争+K)
背負い投げ	对手接近弱P+弱K(投技)	真空波動拳	######
巴投げ	对手接近◆+弱P+弱K(投技)	真空竜卷旋風脚	學會學會◆+K(空中可)
鎖骨割り	中P+中K(中段)	真・昇龍拳	●製庫事業申 +KKK
旋風脚	→ +中K	瞬时技	P 灼熱波動拳
鳩尾砕き	◆ +強P	除土口门门X	K 电卷旋風脚



KEN



地上通常技 Cancel 表

		弱	中	强
站	Р	0	0	×
站立	K	0	×	×
下	Р	0	0	0
蹲	K	0	0	Q







技名	操作
背負い投げ	对手接近弱P+弱K(投技)
地獄車	对手接近 ◆+ 觀P+ 弱K (投技)
地獄風車	空中#+中Por強P(空中投)
稲妻かかと割り	中P+中K (中段)
前方転身	## #+P



波動拳	事無申 ÷₽		
昇龍拳	→#± +P		
竜巻旋風脚	₽★◆+K(空中可)		
昇龍製破	#**** +P		
神麗拳	#10→ #11+K		
疾風迅雷脚		◆导致◆+K Ⅲ入力导致◆+K中断)	
九頭電裂破	₽₽◆₽₽ ◆+KKK		
四四日十十十	P	前方転身	
瞬时技	W	NAME OF THE PARTY.	



CHUN-LI

杏丽



73

K連打

◆ため◆+P

地上通常技 Cancel 表

		弱	中	强
站	P	0	0	×
站立	K	0	×	×
下	Р	0	0	×
蹲	K	0	0	×



技素

1 X 1/1.		飛燕皺	事止◆十K	
技名	操作	スピニングバードキック	44	→ +K
虎襲打	对手接近弱P+弱K(投技)	ゴメンネ!*	弱P	弱P ➡ 弱K 強P
虎襲倒	对手接近◆+弱P+弱K(投技)	干製脚	44	⇒♦\$\$
流星落	空中事+中Por強P(空中投)	気功掌	-	*** **
旋円蹴	中P+中K(中段)	顕山天昇脚	#10	◆导致·◆干K
双掌打	→ +中P	気功掌・極	+4	→# ±•+ PPP
天空脚	→ +強K	00001++	P	気功拳
鷹爪脚	空中♣+中K	瞬时技	K	飛燕戚

百裂脚

気功拳



GUILE

古列

地上通常技 Cancel 表

		弱	中	强
站	Р	0	0	×
站立	K	0	X	X
下	Р	0	0	×
蹲	K	0	×	×





技杰

技名	操作
ジュードースルー	对手接近弱P+弱K(投技)
ドラゴン スープレックス	对手接近◆+弱P+弱K(投技)
フライング バスタードロップ	空中4+中Por強P(空中投)
エルポスタンプ	中P+中K (中段)
スピニング バックナックル	→+強P
ーーパブーセー	Aor≨±≅V



ローリングソバット	◆ or ◆ +中K
ヘビースタブキック	⇒ or ← +強K
ソニックブーム	♠ 蓄 →+P
サマーソルトキック	季 蓄 ★+K
オープニング ギャンビット	◆ 蓄 •◆• +P
ダブルサマー	* * * * * * * * * *

)	ダブルサマー ソルトキッ ク	# 1	李金孝 +K
	ソニックブーム タイフーン	# 8	Š ⇒◆⇒ +KKK
	まれる部	P	ソニックブーム
	除作品引入	K	サマーソルトキック

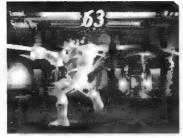


ZANGIEF 桑基尔夫

地上通常技 Cancel 表

		弱	中	强
站	P	0	X	×
站立	K	0	0	X
下	Р	0	0	×
躑	K	0	0	×





技意

操作
对手接近弱P+弱K(投技)
对手接近◆+弱P+弱K(投技)
对手背後◆+弱P+弱K(背後投
中P+中K(中段)
空中
PPP
ккк



	ドライバー		進一向 干户 (支投)		
	アトミック スープレックス	方向	键一周+K (近距離) (投技)		
	ロシアン スープレックス	方向	體一周 + K (連距離) (投技)		
	ベアハッグ	方向	方向键一周+K(速距離)移動中P		
	ファイナル アトミックバスター	方向	方向键两周 +P (投技)		
	スーパー ストンピング	事金申事金申+K (追加入力事會◆+K中断)			
建)	エリアル ロシアンスラム	事理 申 事验中+K			
	コズミックファイナル アトミックバスター	方向键两周 + PPP (投技)			
	四年日十十十	P	グロウイングフィスト		
	瞬时技	К	クイックダブルラリアット		

DHALSIM 达尔锡

地上通常技 Cancel 表

	and the same of th	弱	+	强
站	Р	0	X	X
立	K	×	X	X
下	Р	×	X	X
蹲	K	0	0	X





技素

	1 4/	ヨガ
技名	操作	ヨガ
ヨガスマッシュ	对手接近弱P+弱K(投技)	ヨガ
ヨガスルー	对手接近◆+弱P+弱K(投技)	35
ヨガショック	中P+中K(中段)	ヨガ
ドリル頭突き	空中事+強₽	ヨガ
ドリルキック	空中事+K	ヨガ
ヨガテレポート (前移動)	◆‡± +PPParKKK	1 14
ヨガテレポート (後移動)	◆\$± +PPPorKKK	出):



ヨガファイア	+*	→ +P		
ヨガフレイム	##	季⋭ ◆+P		
ヨガブラスト	*10	### +K		
ヨガキャッチ	+1	→ +K		
ヨガコンタクト	41	■★★★		
ヨガフェイク	#±± +KKK			
ヨガドリルキック	空中	∓ ┪ ⇒∓ ┪⇒+K		
ヨガレジェンド	事故	◆\$±♦ +K		
ヨガインフェルノ	+*	♦ \$\$\$+₽₽₽		
nsin_14	P	ヨガファイア		
18年171 技	K	コガブラスト		

BLANKA

布三卡



地上通常技 Cancel 表

		弱	中	强
站立	Р	0	0	×
	K	×	×	×
下	Р	0	0	×
蹲	K	0	0	×





技素

	•	ローリング
技名	操作	エリアル ローリング
ワイルドファング	对手接近朝P+鶴K(投技)	グランドシェイブ ローリング
レイジングネイル	中P+中K(中段)	ビースト ハリケーン
ロッククラッシュ	→ +#P	ジャングルビート
アマゾン リバーラン	★ +強P	スーパーエレクト リックサンダー
サブライズ フォワード	KKK	
サプライズバック	◆ +KKK	BEAD+++
エレクトリック サンダー	P連打	瞬时技



事 審 ★+K ◆ 蓄 ◆+K(P中断) 空中事会中十日 **◆ 答 → ◆ →** + P 空中**多会中**多会中十P **◆ ※ →◆→**+K **₹☆**₱₹**☆**₱+KKK

> エリアルローリング パーチカルローリング

BALROG

地上通常技 Cancel 表

		弱	中	强
站	P	0	0	×
站立	K	0	0	X
下	Р	0	0	×
蹲	K	0	0	×





技素.

		1
技名	操作	グブ
ワイヤー スマッシュ	对手接近弱P+弱K(投技)	スイ
ジャーマン スープレックス	对手签近 4+ 弱P+ 弱K (投技)	ス
ワールウィンド スープレックス	空中↓+中Por強P(空中投)	スド
トゥルエノクロー	中P+中K (中段)	무
バックスラッシュ	KKK	
アタッチイング クロー	⇒ \$±+P	19
ローリングクリス タルフラッシュ	◆ 蓄 → +P	4



フライング バルセロナアタック	+1	盲 ★+K後、P
イズナドロップ	# 1	蒈 ★+K後、基+P(投技)
スカイハイクロー	# 1	
グランドクリスタル フラッシュ	+ 1	6 →4+ +P
スカイハイ イリュージョン	H2 1	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
スカーレットテラー	#1	* → + + K
スピニングイズナ ドロップ		ーレットテラー後、 季金申 +P
ローリングイズナ ドロップ	(投)	皆 如此#+K後、#+P 支)
部の十七十	P	スカイハイクロー
瞬时技	K	フライングバルセロナアタック



DDARK 口. 达克





●★◆+P後、◆+P

地上通常技 Cancel 表

		弱	中	强
站	P	0	0	×
站立	K	0	0	X
下	Р	0	0	0
下蹲	K	0	0	0



北丰

4 X 1/-		DANKAN	₩₩₩ TENGRAPHIA		
		KILLワイヤー		→	
技名	播作	EX-プロシブ	+1	→ +K	
DEATHモーメント	对手接近弱P+弱K(投技)	KILLトランプ	7%	申申 由+P	
DARKZU-	对手接近 年十獨P+弱K (投技)	DARKシャックル	+1	→	
SHUDDER ブレード	中P+中K(中段)	EX-プロミネンス	44	*** *+K	
KNIFEナイトメア	→ +中P	DEATHトラップ	44	45#4 +PPP	
DEATH スピンキック	◆ +中K	ᅋᅋᇚᆉᆂ	P	KILLブレード	
DARKワイヤー	事恤申 +P	瞬时技	K	EX-プロシブ	

DARKホールド



SHULLOMANIA 舒洛曼尼亚

地上通常技 Cancel 表

		弱	中	强
站	Р	0	0	×
站立	K	0	X	×
下	P	0	0	0
蹲	K	0	Ö	×







技名	操作
スカロスタント	对手接近弱P+弱K(投技)
スカロスペース	空中++中Por強P(投技)
スカロバンチ	中P+中K(中段)
ステップイン アッパー	→ +中P
デンジャラスヒール	→ + 中 K
スカロダッシュ →スカロタックル	+ +
スカロバック転	+ +
スカロヘッド	⇒∓± +P



申事★+P後、P

スカロクラッシャー	事 会中 十P
スカロスライダー	#11+ +K
スカロトカチェフ	申事止 十K
スーパースカロ クラッシャー	專 会申 專金申+P(空中可)
7 11 7 7 7	

スカロダイブ

スーハースカロ スライダー 新スカロドリーム 弱P ➡ 弱K 強P スカロエナジー スカロボール スーパースカロ **■★◆●★**

スカロヘッド



HOKUTO (党醒前)

地上通常技 Cancel 表

	SERVE.	弱	中	强
站	P	0	0	X
站立	K	0	×	X
下	Р	0	0	X
蹲	K	0	×	×



技素

,	X . [/]	JULY OF HIRE	234003061 4 116	
		護流攻	◆事★+P(当身技)	
技名	操作	振空琴	\$# +₽	
舞	对手接近關P+關K(投技)	振脚擊	事止中 +K	
頚手絞	对手接近◆+獨P+爾K(投技)	搬	振空撃後、もしくは振脚撃後、 ・+PorK	
舞驟斬	中户+中K(中段)	気練射	事业中事业中 十户	
肘崩	→+強P	擊騰技	→	
刈蹴	坤 +強K	党醒	\$\$\$\$\$ \$\$+K	
流水	1回転+P(投技)	計刀	★★★★★+KKK	
肘激崩	♣★中 +P	瞬时技	P振空撃	
掌聖破	討激前後、◆+P	的生几九九大	K 振脚撃	

振空撃



HOKUTO (完醒后)

地上通常技 Cancel 表

		弱	中	强
站立	P	0	0	×
立	K	0	×	×
下	Р	0	0	×
蹲	K	0	X	×



技素

1 × 1/-		振脚撃	◆哈和+K
		掌燐撃	事按单+P
技名	操作	連昇激	#%#### +P
掴	对手接近弱P+弱K(投技)	気連射	## ### #+P
頚手絞	对手接近◆+弱P+弱K(投技)	撃劂技	事務·申書·申中·K
舞擊斬	中P+中K(中段)	連舞	弱P 弱P ➡ 弱K 強P
肘崩	◆ +強P	天叫殺	₽\$\$\$ \$\$+KKK
刈蹴	→÷強K		
流水	方向键一周 +P(投技)	瞬时技	P振空擊
肘激崩	# \$#+₽	的社口,几人	K 振脚撃

掌燐撃

肘激崩後、⇒+P

JACK

杰克



——72——— 入

PPPorKKK

地上通常技 Cancel 表

		弱	中	强
站	Р	0	0	×
站立	K	0	0	×
下	Р	0	0	Ó
蹲	K	0	0	×



技意

4	サッカーボール キック	申读事当申 +K			
技名	操作	ジャックハンマー	1 🗇	転+P(投技)	
パワーハンター	对手接近弱P+弱K(投技)	ホームランヒーロー	44	#### +P	
パワーリフトスロー	对手接近◆+弱P+弱K(投技)	クレイジージャック	+ 1	≅ → ← → + P	
ダブルアームバンチ	中P+中K(中段)	レイジング バッファロー	+1	◆ 蓄 → ◆ → + K	
アングリーフィスト	→ + 中 P	グランドスラム クラッシャー	44	◆###+K	
ダッシュストレート	◆ 薪 ◆+P	ホームランキング	++	→5±+K KK	
ダッシュアッパー	◆ 臺 → +K	DEC D-1+±	P	フェイントダッシュ	
フェイントダッシュ	## #+P	瞬时技	K	ダッシュアッパー	

ファイナルバンチ

バッティング



SHARON

夏洛

地上通常技 Cancel 表

e de la companya de l		弱	中	强
站	Р	0	X	×
站立	K	0	×	X
下	Р	0	0	X
蹲	K	0	0	×





技素

		パンチ	₽±+ P
技名	操作	ゲイルハンマー バンチ後	⇒+Por±+Kor±+K
ブラッディー マウント	对手接近弱P+弱K(投技)	バミューダ シンフォニー	申非加 +K
ブラッディー チョーク	对手接近◆+颚P+弱K(投技)	シャトル コンビネーション	######+P
フライング ネックドロップ	空中4+中Por強P(空中投)	ロード	*****P
スピニング ダブルナックル	中P+中K(中段)	ヘルファイア	口一片後、事会中事会中十户
ステップコンボ バンチ	坤 +中P	シャロンスペシャル	李 新申寻 新申 + K (追加入力寻查 ◆ + K 中断)
ステップ コンボキック	→ +中K	アサルトライフル	######+PPP
クラッシュパンチ	→ +強P		
スライディング スイーバー	★+強K	瞬时技	P ゲイルハンマーバンチ
クリムゾンテラー	1回転+P(投技)	的柱口引了人	K バミューダシンフォニー



プリゾナーシザース ラ★キ+K後、サ+K



NANASE

七.赖



地上通常技 Cancel 表

		弱	4	强
站	Р	0	0	X
立	K	0	0	X
下	P	0	0	X
蹲	K	0	×	X





		月朝红竹
技名	、 操作	弥生投棍技
播	对手接近 弱P+稠K(投技)	名月
頭手絞	对手接近◆+朝P+弱K(投技)	有明
忍冬	中P+中K(中段)	十六夜烈棍
踏肘崩	→ +中P	待宵天泣激
落膝激	空中	
流水	1回転+P(投技)	瞬时护
二连细	●★申+P(追加入力申+P)	的中口入了



天昇棍	→4± +P		
養殖	◆★ +K(追加入力K)		
月鏡牡丹	◆事會+P(追加入力P) (当身技)		
弥生投棍技	₽★◆₽★◆+P(空中可)		
名月	弥生按棍技中PPP		
有明	弥生投根技中KKK (追加入力學會◆+P)		
十六夜烈棍	##### +₽		
待宵天泣激	弱P 弱P ➡ 弱K 強P		
四本ロ十十十	P 天界機		
瞬时技	K mg		



SAKURA







	n - otai	弱	中	强
站	Р	0	0	×
站立	K	0	×	×
下	Р	0	0	0
蹲	K	0	0	X





技名	操作,	
さくら絞め	对手接近弱P+弱K(投技)	
セーラーシュート	对手接近◆+弱P+弱K(投技)	
フラワーキック	中P+中K (中段)	
波動拳	非独争 +P	
咲桜拳	申寻 生+P	



	春風脚	寻 ★◆+K		
	あはは	方向键一周 + P		
	真空波動拳	∓±≠∓±≠ +P		
	乱れ桜	李仙吟亭仙吟 +K		
	春一番	事 治布等给 布+K		
	春嶽殺	弱P 弱P ➡ 弱K 強P		
	熱血波動拳	₽₩₽₽₩₽÷₽₽₽		
1		D nythide		



MARVEL VS.CAPCOM 2 英雄新時代



出品: COPCOM



新系统的协同攻击

本作新增了由同伴发动的协同攻击。能否熟

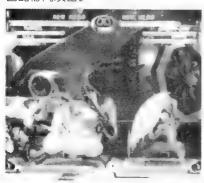
练地使用这一系统,直接影响到对战的胜负结局。下面就向大家介绍协同攻击的利和弊,以及主要的使用方法。



协同攻击的优点

点击单键,操作简单

召唤同伴只需点击一个键,不必输入其它指令。Default设定只需按L、R键(摇杆式街机按Z、C键),第二,三名同伴就会登场,自动施展各自的协同攻击。



操作十分简单,不会输错指令

绝无硬直

同伴登场时,绝无硬直。若站立状态中召唤同伴,主角色会摆出某种确定的姿势,但中途可以中止这个动作。而且还能让同伴进行攻击、前冲和防御。



由于没有硬直时间,可以让同伴加入混战,甚 ◆至能插人到连续技中来

比自己施展必杀技更灵活

一般情况下,主角色使出必杀技之后,多少会 硬直一段时间。但若派遣能使用必杀技的同伴发



格兰全书

不能进行协同政击的状态

- ●普通
- 下蹲时
- ●普通技中
- ●善通跳跃中
- ●必杀技中
- ●超级跳跃中
- ●防御中(中级防御)
- ●遭受攻击时

能掩护出招

若动作结束后, 硬 直时间过长,就会遭到 对手的反击。但如果先 发动协同攻击, 即使主 角色的攻击被挡住,硬 直时间内也能得到协同 攻击的有效掩护。当然 如果主角色击中对手, 协同攻击仍然继续进行。



这样就能够不断使出硬 直时间长,但威力极大的招

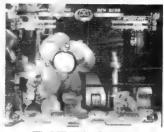
协同攻击的缺点

同伴也会受到打击

协同攻击的弱点之一是,出场的同伴也会受到

打击。因此,如果体力不佳的主角色召唤同伴登场,

若同伴受到打击, 自己恐怕会体力不 支而倒地。而日召 唤同伴之后,要摆 出某种特定的姿 势, 这时也常常会 遭到攻击。所以要 发动协同攻击, 必 须有足够的体力。



召唤同伴之后摆出特定的 姿势, 这一瞬间完全无防备

同伴受到打击后怎么办?

被召唤来的同伴受到打击时, 体力槽变成可

以恢复的红色。所见 以不管同伴受到 多么严重的打击, 只要让他暂时在 一旁观战, 损失的 体力就能恢复。为 了充分恢复体力, 必要时可以换人。



虽然经过一段时间, 同伴的 体力能够恢复,但也要保证自己 不倒地



协同攻击的实战应用

协同攻击之后冲上前(全 部协同技)

使出飞道具或突击型协同攻击之后, 立刻冲 上去。由于召唤同伴登场,并没有硬直时间、所 以立刻就能发动强大的进攻。另外,为了保持攻 势,当普通技被挡住之后,应赶快发动协同攻击。





以飞道具或突击型协同攻击做掩护、主角色或前冲 或跳跃, 靠近对手, 堵住对手的退路, 然后再发动攻击

跃过对手的那一刻召唤同伴 (全部协同技)

这种战术能迷惑对手的防御方向。施展普通 跳跃, 当跃过对手的那一瞬间召唤同伴, 就能形成 主角与同伴前后夹击对手的局面。使得对手顾得 了前顾不了后。





关键是要在跃过对手头顶之前召唤同伴。若太迟了, 主角色遭到攻击,同伴就不登场了。附带说一句,可以 选择主角色的攻击方向做为自己的防御方向。

趁对手跃起时召唤同伴 (对 空协同技)

当对手跃起冲过来时,可以立刻召唤同伴发 动协同攻击,进行对空防御。对手一落地, 主角色 接着攻击。一般情况下, 若跳跃中遭到对空防御, 落地后就不能立刻出招。当然,防御成功的主角色 就占据了优势地位。



若发觉对手跃起,就应立刻进行对空协同攻击。击 中了就可重创对手。若被防御,也来得及重新摆好架式, 恢复讲政状态

用连续技反击时召唤同伴

让同伴在主角色身后登场。这样做的目的是 当主角色挡住对手的进攻之后。同伴能够从他身 后发动协同攻击。特别当同伴掌握超级盾技时,攻 击效果更显著。不过当主角色位于画面端部,禁止 使用这一战术。



当对手用连续技进攻时, 主角色连击同伴召唤键。 一日时机成熟。同伴就会登场发动协同攻击。而且同伴 登场时主角色不会硬直, 绝对安全

VS. CAPCON

必须军记的两个系统

倒地躲避 避免遭受无谓的打击

本作中,对倒地者也能进行攻击。为了躲避这 种攻击, 就要采取倒地躲避动作(◆ ≠ + Pork)。 这样做,不仅能避免遭受再次打击,还能抓住对手 硬直的机会,进行反击。当然对手也可能识破倒地 躲避这招,从而采取连续进攻。但比起不躲避遭受 重创的结果, 还是积极行动更好。

例ジャガーノート的投技之后



采取倒地躲避

采取了倒地躲避 动作、 躲开了ジャガー ノートパンチ, 仅受到 投技的打击

未采取倒地躲避

结果受到了ジャ ガーノートパンチ的 双重攻击!



施展连续技所必需的系统 前冲

本作中, 角色会沿着前进方产生惯性前冲。所 以若一边前冲一边出拳攻击,就能沿着前冲方向 一边移动一边进攻。这样一来通常很难结合在一 起的连续技,就能在前冲不断靠近对手的过程中, 全部击中对手。

采取前冲





跳跃攻击之后, 还要惯 中干一直紧挨着对手, 性前冲一段距离。若这时进全部连续攻击都击中了对手 行连续攻击 ……

未采取前冲





由于没有前冲, 开始施展

中途与对手的间隔越来 连续技励未紧挨着对手…… 越远, 最终连续技也中断了



CABLE

枝素.



バイパービーム(空中可)	3 +€	ハイパーバイパー(空中可)	9+00
シミター	% + ®	タイムフリップ	9+6 6
クラックダウン	9+1€	中PorQ強P	
エレクトラップ(空中可)	(9 + (®)		
サイチャージ	⊗ + ₽		



SON SON

枝素.



風切斬(空中可)	❷連打	POW	9+66
子猿舞 (空中可)	2 + ₽	猿王	⊕ + ₽
斎天連撃(空中可)	% + ©	壁登り	49 +®
金銀之葫蘆	७ + ₽	ほふく前進	⊗ + ®
天地通賞(空中可)	9+00	Q.強❷or下蹲強化	



TORON

技意



ボーンストライク(空中可)	+€	昼食ラッシュ サ+ 🗗 🗗
指揮弾	9+₽	空中前冲
コブンランチャー	4 + 0	下蹲強₽
キングコブン	+ P P	



MARROW

技意



ボーンメラン(空中可)	9 + ₽	スティンガーボーンズ 🕏 + 🗗 🗗	
タワーリングスパイン	% + ®	ポーンバースト(空中可) ♥+♥ ♥	
リコシェスラッシュ	4 +€	三角飛び&2段跳跃	
ライド&スラッシュ(空中可)	७ + ₽	下蹲強₽	



VENOM

技意



ベノムファング(空中可)	3 +€	デスバイト	9 +€€
ウェブスロー	७+₽	空中前冲	
ベノムラッシュ	9+18	中 P or Q 3	É®
ベノムウェブ	9+®®		



AMINGO

技意



大地の子供(抓)	49 + ®	風の叫び(空中可)	9+₽
大地の子供(拳)	→ +弱®	植物の掟	♥ + ® ®
大地の子供(脚)	→ +強化	太陽の恵み	9+66
緑の歓喜	9 + 0	下蹲中戶or下買	j 中伦



JILL

技素



緊急回避A	49+€	応戦射撃	७+₽
聚急回避B	→ +弱®	近接戦闘A+(空中可)	9+PP
緊急回避C	砂+強化	CODE:T-002	4000
近接戦略 A (空中可)	少+②(蓄)	ロケットランチャー	9+8 B
グレネードランチャー	%+②(蓄)	下蹲強₽	



PSYLOCKE 核素

サイブラスト(空中可)	9 + ₽	サイスラスト(空中可) 🕹 + 🕑 🕑
サイブレイドスピン(空中可)	9+€	ヴァニティフリップ ₩②-+●強◎
忍術(空中可)	少+按鍵	3段跳跃
胡蝶隠れ(空中可)	4+66	下蹲強₽
サイメールシュトルム	9+60	



SPIDER-MAN

技意.

ウェブボール (空中可)	?)+ ₽	クローラーアサルト	9+66
ウェブスイング(空中可)	49 + €	アルティメットウェブスロー	4 + 00

@+P



スパイダースティング 9x+@

下蹲中℃→強化or中Por~強化

33三角飛び&空中前冲

マキシマムスパイダー(空中可) 9+00

ウェブスロー



RUBY HEART

技意.

シュバルツェール (空中可)	9+€	ミルファントゥーム	4+66
ファントゥーム	49 + ®	バルトネール	9+60
シュプリマシオン	+€	トゥール・ド・マジ	
ラファールカノン	७+ ₽	強◎→弱◎→♀→弱◎→強❷	
フランメール(空中可)	9+PP	下購強②	

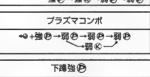
9+D



HAYATO

多素.	紅蓮	% + ₽
	白虎砲	-0-+DE
	円月	9+00
A Paris	羅刹斬	9+PP
	プラズマフィールド(空中可)	4+60 C

プラズマコンボ
→ + 35 P → 35





CYCLOPS

技意

オプティックブラスト	* + *	メガオプティックブラスト(空中可)	9+OO
ライジングアッパーカット	% + ©	スーパーオプティックブラスト(空中可)	9+00 0
サイクロンキック	(9+ (€)	ビーム投げ	७+₽
ライジングネックブリーカードロップ	●曹●+ 化	下蹲投	₽+強₽
ラピッドパンチ	⇔蓄⊶ ❷	2段跳跃	中 P or 气管 P
オプティックスイーブ	9 + 0	中學可入強學	





ROGUE

技意



リピーティングパンチ(空中可)	9 + 1	グットナイトシュガー サ+♥♥
ライジングリピーティングパンチ	% + Ø	空中前冲
パワーダイブパンチ	4 + &	下購強②orQ、強化



RYU

技意

:=		-	
12	HIT	and British	igér
~			4
P			

波動拳 (空中可)	9 + ₽	真空竜巻旋風脚	4+€€
昇龍拳	% + Ø	真·昇龍拳(Lv3)	4.+00
竜巻旋風脚 (空中可)	4 +€	下蹲強倒	
真空波動拳(空中可)	9+PP		



ICE MAN

技意



アイスピーム(空中可)	9 + ®	アークティックアタック(空中可) 🎔 + 🗗 🕑
アイスアバランチ(空中可)	9+€	ビーム耐性
アイスフィスト	4 + 1	下蹲強化



WOLVERINE

枝素.



パーサーカパレッジ	9 + ₽	バーサーカーバレッジX	9+PP
トルネードクロー(空中可)	% + ₽	ウェポンX	4 + D D
ドリルクロー(空中可)		三角飛び	
(方向線) 上部(2)為(5)			

格斗全书 i



技意



ダブルラリアット(空中可)	00	上投	❤+弱❷
クイックダブルラリアット(空中可)	66	下蹲中PorQ强P	
バニシングフラット	% + Ø	ウォッカファイアー	9+1€
エリアルロシアンスラム	% + ®	ダブルラリアット	PP
スクリューバイルドライバー(空中可)	⋑ + @	クイックダブルラリアット	® ®
フライングパワーポム	⊕ + ₽	エリアルロシアンスラム	4 + (
ファイナルアトミックバスター	3 + 3	フライングパワーボム	⊕ + ®

ZANGIEF

		<u> </u>
アイアンボディ	≠ +弱€	スクリューパイルドライバー(空中可)
ウルトラファイナルアトミックバスター(Lv3)	3 + PP	シベリアンブリザード

シベロアンブロザード	3 +€€



技意



SAKURA

咲桜拳 (空中可)	+₽	咲桜拳(空中可)		4 + 3
波動拳(空中可)	49 + 1	波動拳(空中可)		9 + ₽
春風脚 (空中可)	4 +€	春風脚(空中可)		4 +€
乱れ桜	V+DD	阿修羅閃	空	% 07.4	+@ @a @ @
真空波動拳	4 +₽₽	乱	1桜		9+BB
春一番	4+ R R	真空》	皮動拳		9+PP
変身(Lv3)	2 +弱€	- 審-	一番		49 + € €
中心or下蹲強❷		春嶽殺 (Lv3)	弱❷→弱(₽→0+	→弱心→強化





技意

+●蕾 **→**+₽ ソニックハリケーン ソニックブーム 9+00 ♀蕎 &+⑥ クロスファイアアサルト 空中分+伦伦 サマーソルトキック 9 \$+₺ 下蹲強心 **4**+€ €



CAPTAIN AMERICA





, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	`
シールドスラッシュ(空中可)	* + ®
フタープロフトニノブフ	(A)

スターズ&ストライプス	% + €
チャージングスター	9 +®

チャージングスター	9 +®
ファノナルジェフニップ	94.000

ファイテルジャスティス	0+66
ハイパーチャージングフター	9++1010

ハイバースターズ&ストライプス

側転

2段跳跃 下蹲強② 9+00

७+**₽**

蔣兰拿书



HULK

技意





ANAKARIS

技意

	棺の舞い(空中可)	9 9 ⊘ or⊗	ファラオマジック(空中可) 強化一弱❷→ 撃一弱 化一強❷
	コブラクロー (空中	可)	+• •• +•	ファラオコブラクロー(空中可) Ө+● ●
The a	ミイラドロップ (空中	可)	9+1€	ファラオイリュージョン 闘●・闘●→●・弱K・強●
	王家の裁合	B	联中 少 +伦	空中前冲
9	棺の宴(空中可)		9 9+DD	下蹲強❷



STIDER-HIRYU

技意



アメノムラクモ		3 + ₽	フォーメーションC	9×-+®
エクスカリバー	空中	9 + © or ®	壁張りつき	4 + ₽
グラム		% + ⊘ or ©	ラグナロク	% + ®®
ヴァジュラ		4 +€	レギオン	9+€€
ワープ		∌ + © or ©	ウロボロス	9 + ® ®
フォーメーション	'Α	9 + 0	三角飛び&2段跳	跃
フォーメーション	B	+e 蓄 ≥++®	下蹲強(9



DOCTER DOOM

技意

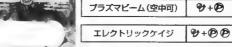
	 per Verlage
E	
	1
mant 4	 A Silver
4	

フォトンショット(空中可)	७ + ₽
モレキュラーシールド	७ + ®

9+P

スフィアフレイム	9 +€€
飛行	4 + 66

PP



_	 	
١		下蹲強化

空中前冲

10 + 10 P フォトンアレイ(空中可)



SABRETOOTH

技意

バーサーカークロー	9 + 1	_
-	•	

ヘビーアームドバーディー 9+00



ワイルドファング ७+₺

ウエポンXダッシュ 🔍 + 🚱 🕑

アームドバーディー ***

三角飛び

バーサーカークローX 9+60

強❷or下蹲強❷



BLACKHEART

技素

ダークサンダー ◎+❷

ハートオブダークネス サナ®®

インフェルノ ७+€

空中前冲

アーマゲドン サナロ 🕏

中PorQ強P

ジャッジメントデイ(空中可) 😝 + 🕑 🕑



CAPTAIN COMMANDO

技意.

キャプテンファイアー(空中可) 9+1

キャプテンソード サ+@@

キャプテンコレダー 😌 + 🖸

キャプテンストーム サ+⊗ ⊗

キャプテンキック ♥+ €

下中Por 4 強Por強化

コマンドーストライク 9+€



CHUN-LI

枝素



	気功拳	⊗ + ₽	千裂脚	\$+₺₺
	天翔脚	% + €	霸山天翔脚	% + ® ®
	百裂脚 (空中可)	必連打	空中前冲&2段跳跃	
	旋円蹴	@+®	強⑥	
Г	気力学	9+1P P		



SHUMA-GORATH

技意



ミスティックスデア	●蕾⊶+❷
-----------	-------

カオスディメンション 9+000000

ミスティックスマッシュ(空中可) +● 蕾 → + (2)

ハイバーミスティックスマッシュ サ+⑥ ⑥

ディバイタリゼーション (近) 9+R

中伦or乳強化



colossus

技意



「ャイアントスイング(空中可)	9+19

スーパーアーマー 4+ P P

パワータックル (空中可) 9+10 強化

スーパーダイブ(空中可) 9+00



OMEGA RED

技意

-ポナディウムコイル **?** + **?**

カーボナディウムスマッシュ 跳跃 (中) (日)

中PorQ进P

1/機心劃 デスファクタ-

1/機の割に

+ P P



SPIRAL

技意

♥+弱®

4+K) K)

ダンシングソード(空中可)

シックスハンドグラップル(空中可)

メタモルフォーゼ(空中可) 4+PPBP

ダンス・急降下 跳跃中 😲 +強 😢

スタンピード・ソード 9+00

ダンス・攻撃力UP (空中可) 9+18 B

下蹲強化

ダンス・スピードUP (空中可)

ダンス・テレポート(空中可)



STORM

技素

ワールウィンド(空中可) 9+0	アイスストーム ♥+♥♥
ダブルタイフーン(空中可) 炒+€	飛行 😊 + 🕲 🕲
ライトニングアタック(空中可) 強⊅+弱化	空中前冲
ライトニング・スフィア ♥+❷	下蹲強@or強心 or 下蹲強心
ライトニングストーム(空中可) ◆+● ●	



WOLVERINE

技意

[バーサーカーバレッジ	* + ®	ウエポンX	4+®®
[パーサーカークロー	+ ₽	フェイタルクロー(空中可)	% + ® ®
2	トルネードクロー	% + Ø	バーサーカーチャージ	9 + 1 € €
	ドリルクロー(空中可)	強• +弱€	三角飛び	
	パーサーカーパレッジX	9+00	▶ 下蹲強火	



ROCKMAN

枝素



ロックアッパー	% +₽	ハイパーロックマン	ノ(空中可)	9+PP
ロックバスター	強心 (雷可)	ラッシュド	עוע	9+66
アイテム攻撃	+€	ビートブレーン	4 +®	®後 ® or®
アイテム「ロックボール」	9+€	三角飛び		
アイテム「トルネードホールド」	9. + (C)	強 €		
アイテルバリーフシールドリ	40 ± (2)			



ROLL

技意



花束爆弾 (空中可)	*+0	ハイパーロール	(空中可)	9+®®
アイテム攻撃	4 + 6	ラッシュドリル 🏵		9+6 K
アイテム「ロックボール」	9+€	ビートプレーン	4 +®	®後 ® or®
アイテム「トルネードホールド」	% + ®	2段跳跃		
アイデム「リーフシールド」	4 + 6	強心		
ロールバスター(空中可)	9 + 1 €			

格斗全书



MAGNETO

特素

Mディフラブター(空中間) ゆまり フグ

マグネティックテンペスト(空中可) 🍪 + 😢 😢

マグネティックブラスト 跳跃中 3 ぴ 🍑 + 🕑

飛行(空中可) ♥+ ♥ ♥

\イバーグラビデーション(空中可) ◆+**®**マグネディックフォースフィールド ◆+**®**

空中前冲 下強❷ or強**®**

マグネティックショックウェイブ 🎖 + 🗗 🕑



DHALSIM

技意

		- •		
ヨガファイヤー(空中可)	3 +€	ヨガインフェルノ(空中可)	9+PP
ヨガブラスト	७ + €	ヨガストライ	2	9 + € €
ヨガフレイム	७ + ₽	ヨガスマッシュ	对手接	近也接受
3ガテレポート(空中可) ◆ or ≯+ €	@ @ @ @	空中前冲		空中心心
State (mark State)	40.000	#A-	0 34 6	



NASH

技素



下強��

クロスファイアプリッツ サ+⊗ ⊗



GAMBIT

技素



キネティックカード(空中可)	9 + 1	ロイヤルフラッシュ	9 + DD
トリックカード	4 + 1	ケイジャンエクスプロージョン(前)	9+66
ケイジャンスラッシュ	4 ,+ (ケイジャンエクスプロージョン(後)	4 + 66
ケイジャンフトライク 9 数	\$ +Dor(P)	T-2# (D)	

船斗全书



SILVER SAMURAI

技意

2	-	

(, , , , , , , ,	., ,			
百裂刀A	❷連打(→ → で前進)	闘気「氷」	❤+弱化
百製刀B	% + ₽ (0+ 0+で前進)	闘気「炎」	❤+強化
手裏剣(空	(中可)	9 + ₽	氷牙陣	サ + (() (() () () () () () () () () () () () () (
超手裏剣		サ+伊伊 (東) 中のみ空中町)	紅蓮陣	サ + ⑥ ⑥ (觀気[炎]中のみ)
霍鳴剣		9+€€	下強②	
闘気「1		4 + 1		



VEGA

技素



サイコショット	⊕ + ₽	飛行(空中可)	4 +®®
ダブルニープレス (空中可)	* + ®	サイコクラッシャー (空中可)	9 + ₽₽
サイコフィールド	७ + ₽	サイコ・エクスプロージョン	७ + ₽₽
ヘッドプレス(空中可)	# \$ ÷ ®	ニープレスナイトメア	9 + €€
ヴマーバルスがはゲバー(空間) 💡 🖀 🕹 + ❷ orヘッドブレス後❷		下強優	
A Little A Colonia TT	A . B B		



KEN

技意



波動拳 (空中可)	9+₽	神籠拳	9 + € €
昇籠拳 (空中可)	4 + ©	疾風迅雷脚	4+6€
竜巻旋風脚(空中可)	4 +€	前転	₩ + ®
昇電裂破	9+PP	下強❷	



JUGGERNAUT

技意



アースクエイクバンチ	9 + 0
------------	---------------------

サイトラックパワーアップ	4 + PP
--------------	----------------------

ジャガーノートパンチ	* + *

ジャガーノートヘッドクラッシュ	9+00
-----------------	------

ジャガーノートボディープレス (空中可) ◆+ €

下強伊



JIN SAOTOME

技意



サオトメタイフーン 🗝 蓄 🤅	→ + ②	ブロディアパンチ	9 + P P
サオトメクラッシュ	b + (C)	ブロディアバルカン	4 + 1 1 1
サオトメダイナマイト 💡 蓄	s + D	サオトメサイクロン	9+€€
サオトメファイアー 珠鉾中	(D) (BET)	中PorQ 器值	9



GOUKI_

技意



豪波動拳	+₽		
斬空波動拳	跳跃	中9+10	
豪昇竜拳	1	% + D	
竜巻斬空脚(空	竜巻斬空脚(空中可)		
阿修羅閃空 🗣 🤄	閃空 ♣ or ♣ + ❷		
天魔空刃脚	中9+6		
滅殺豪波	4 + PP		

滅殺豪昇竜 サ+ 🕑 🕑			
天魔豪斬空 跳跃中分+② ②			
滅殺豪螺旋 → ♥ ♥			
瞬獄殺 弱 ❷弱 ❷ → +弱 ⑥ 強 ❷(LV3)			
地獄車			
下強❷			



BULLETA

技意



上段スマイル&ミサイル ⇔ 蕾 ⊶ + 🕑	チアー&ファイアー・横方向(空中可) 🗣 + 🔇
下段スマイル&ミサイル ⇔ 蓄 ⊶ + €	クールハンティング 🖰 + 🗗 🗗
ハッピー&ミサイル ♀ 蓄 も+❷	ビューティフルメモリー 😊 + 😢 😢
シャイネス&ストライク 😌+🕑	ハイパーアップルフォーユー 炒+® €
チアー&ファイアー・上方向 ♣+❷	中 ⊗ or Q 強 ⊗



MORIGAN

技素



ソウルフィスト(3	空中可)	9+1	シルエットブレイド	4 + P P
シャドウブレイド(空中可)	4. + P	ダークネスイリュージョン(空中可)	9+66
ベクタードレ	イン	७ + ₽	空中前冲	
シェルキック	跳腳	中 🕈 + 🗞	下強❷	

ソウルイレイザー 🍎 + 🕑 🕑

系统解说

MARK OF THE WOLVES 机种: NEO·GEO/ARC 出品: SNK

贴身防御

直到对手的攻击眼看要击中自己时, 才进行 防御,这就叫贴身防御(以下简记为 JD)。

虽然腾空时不能进行防御,普通跳跃时却能 进行 JD, 只需输入 ◆or ≥ 指令, 等待时间比位于 地面时要短(但要离对手更近些)。小跳跃时不能 做 JD。

JD 具有以下特点: ①能恢复一些体力, ②不 减少防御耐久值,③防御硬直时间略短,④能够做 防御 cancel

下面, 讲解保证 JD 成功的条件。

基本的做法是,在被对手击中前的一瞬间(其 实,接受指令还需一段时间,尽快输入指令即可), 将摇杆从防御方向(包括空挡)以外的位置摆向防 御方向,就能做出 JD。不过普通防御姿势中,以 及解除防御姿势后的一段时间内,都不能接受 JD 指令。因此,防御对手连续技的中途,一日摇杆回 到空挡,即使立刻再摆向防御方向,也不会做出 JD。即便不是连续防御的途中,也同样不会做出 JD。就是说,不能中途插入 JD。但在做 JD 的过 程中,对手又进行另一次攻击,你就可以连续使用 JD.

反之, 若预先未采取防御姿势(例如出招的空



被对手占中前的一瞬 间,将摇杆摆向防御方向 了JD,体力也得到了恢复



角色放出蓝光, 使出

隙,中招后硬直中、倒地中、浮空等),即使多次 将摇杆摆向防御方向,也能做出 JD。但是若连摆 摇杆, 当摇杆位于空挡时就有可能受到攻击, 所以 并不能保证 JD 成功。还是看准机会,只动一次摇 杆的成功概率高。

也有例外, 比如跳跃落地硬直解除后的瞬间、 以及溪空时中招落地时,将摇杆一直摆向防御方 向,就能自动进行 JD。



若摆出了普通防御姿 势、JD就失效



随后对手发动攻击时, 不管你怎样晃摇杆, 也不能 使出 JD.

防御 cancel

使出 JD 之后, 立刻完成必杀技指令, 就能 canceIJD 状态,转而出手必杀技。

接受指令的时间极短,确认JD出手成功之后 再输入必杀技指令,时间根本来不及(若是 ♦ > → ★★★★还有可能完成)。这时应先输入必杀



例如用↓★★的必杀 技时,可预先按摇杆 ↓ ≠, cancel 防御 输入 ← 时施展出 JD



技指令'(或必杀技指令的一部分) 再用 JD 应付对 手的攻击,然后立刻按键使出必杀技。这叫预先输入法。

防御耐久值与防御崩溃

每种打击技都设有防御崩溃值,防御了对手的技法之后,该技法的防御崩溃值使自己的防御耐久值减少相同数值。防御耐久值所剩无几时,角色就变成红色一闪一闪的放光。值降为0时,就会发生防御崩溃。那时将长时间处于无防备状态,有时遭到跳跃攻击时,还可能中了对手的连续技。

两名女性角色和北斗丸的防御耐久值低,但ケビン和グリフォン高。另外如前所述,采取JD时,防御耐久值不会减少。



如果只采 取防御,就会 陷人防御崩 温。危险

能量槽与超必杀技潜在能力

当攻击命中或成功防御时(除去防御弱攻击的一部分普通技)、当使出必杀技,受到攻击或进行防御时,就能积储能量槽。可以存储两根能量棒,消耗一根能施展超必杀技,消耗两根就能使用潜在能力。

超巡杀技和潜在能力中,有的技法发生速度为0,即当动作开始的画面转暗、演出结束的一瞬间,就出手攻击了。由于转暗时不能进行任何操作,所以只要靠近对手,且转暗之前对手未摆出防御姿势,那就肯定能击中对手(对手无法进行防御、JD)。只有空中 JD 的情况稍有不同。



使出发生速度为0秒的超必杀技。若转暗之 前对手未采取防御······



就来不及防 御了。当然也无法 用 JD。只能挨打

若浮空,似乎 不能用0秒攻击命 中对手。之后可用 JD



T·O·P系统

若体力值进入战前设定的T·O·P槽值范围内,该角色就放白光,进入"T·O·P状态"。处于这种状态时,①攻击力升至1.2倍,②体力缓慢地恢复(上限为T·O·P槽的顶端),③同时按下CD键,能发动"T·O·P攻击"。

T·O·P攻击的防御崩溃值高,是一种必杀技,可以cancel普通技或防御,改用这招。T·O·P攻击的出招动作快,还可做为连续技使用。



接 T · O · P 攻击, 杀 伤 力 极强。仅两招就击溃了对手的防御

中断

在施展某种特定必杀技时,同时按下 AB 键,就能中止必杀技的动作。这就叫"中断"。每个角色只设定了一种能做中断的必杀技(只有グリフォン可以有两种)。中断的停顿时间短,可以接其它技法。

上段与下段避攻击

所谓上段避攻击,由出招至攻击中,一段时间 内上半身处于无敌状态,能够一举击溃对手的防 御。只有击中对手时才能cancel(有一部分例外)。



出招时无敌范围 广。攻击中,攻击判定 部分也呈无敌状态

下段避攻击呈脚部无敌的中段攻击(只有牙刀不是中段)。这两种招数的防御硬直时间比中招硬直时间长。



从出招时起,脚就 变成无敌了。击中发生 的慢,用中段技较好

投技与摆脱投技

普通投技在输入指令的同时就已经出招,但被摔的一方若立刻输入 ◆or◆ + C, 就能摆脱投技。不过,若在动作中被摔,就不能摆脱了。

另外,指令投技的出招虽然慢,但决不会被挥脱。

倒地回避

被倒地技击中,在将要倒地之前按动键钮(也可连击),就能迅速起身。当然被某些技法击倒后,不能采取倒地回避。但这样做不会产生硬直,每当被倒地技击中时,都试一下倒地回避决无不利影响。建议使用能靠近对手的C键。

反击击中

对手出招后,击中前,若用避攻击或必杀技(包括超必杀技、潜在能力)抢先击中对手,就成为反击击中。地面的对手被反击击中时,呈临危状



能反击击中的 技法,只有避攻击 和必杀技^{*} 态。(有时用倒地技反击击中对手,对手并不倒地)。浮空的对手被反击击中时,在浮空的这段时间内,可以被任何技法击中(若对手采取了倒地回避,就不被击中了)。



対手被击倒了! 用ゲイサー追击! 这是反击击中时 才能用的连续技。

跳跃与小跳跃

跳跃落地时,有硬直。这时若受到攻击将无法防御,对手用投技时也无法摆脱。但是如果落地的同时,输入必杀技(时机极为严格)。就能cancel硬直,使出必杀技。

小跳跃比普通跳跃的硬直时间长。若施招数, 硬直时间更长。如果想由小跳跃攻击接连续技,必 须尽量降低打击点。

前冲与倒退步

前冲(移歩)的操作为◆◆。而ジェイフン、マルコ、グリフォン、フリーマン、ケビン、ジェニー则是移步(一定距离内停止)。但除了グリフォン以外,都和做前冲一样,可以随意停止或跳跃,也可以出招。不过,不停止移动就不能进行下蹲攻击和普通投技。

做倒退步时,当输入指令后,角色变得全身无 敌。动作结束时虽然有硬直,但能够撤到安全距 离。另外,浮空时能够使出空中必杀技(飞翔脚的 高度不够,不能用)。

假动作以外

这个技法大家很熟悉。Cancel 普通技就能做假动作。而 cancel 假动作,又能接其它各种动作(包括前冲、下蹲、跳跃等)。

格兰全书

ROCK HOWARD

●投技&組技

虚空閃 ⇒or←+C

●必殺技

烈風拳 ♣★→+A

ダブル烈風拳 事★+C

クラックカウンター

↓≥+BorD

ライジングタックル

♣蓄食+AorC

ハードエッジ **↓☆**←+AorC

レイジラン・Type「ダンク」

↓/←+B

レイジラン・Type「シフト」 **↓** ★ + D

真空投げ

对手接近方向鍵一周+C ★AB同時按终止

羅刹

真空投终止后 松开 AB键发射

●超必殺技

レイジングストーム

♣≥ → ♣≥ → + A

シャインナックル

11 → 11 → + B

●潜在能力

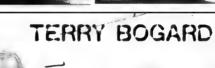
レイジングストーム ♣★→♣★→+C (可按鍵蓄力)

シャインナックル

#**#*+D

●T □ □ 攻击

オーバーヘッドキック T.O.P.発動中 CD同時按







●投技&組技

バスタースルー ⇒or←+C

●必殺技

パワーウェイブ ♣★★+AorC パーンナックル ♣★★+AorC

パワーダンク ➡♣★+BorD ★AB同時按终止

クラックシュート

↓⊭+BorD

パワーチャージ

ハラーテャーシ ➡➡+AorC(3回連続輸入)

●超必殺技

パワーゲイザー

↓≥→↓≥→+A

パスターウルフ

↓₩**→↓**₩**→**+B

●潜在能力

パワーゲイザー

\$≥+\$≥+C

バスターウルフ

↓¥⇒**↓**¥⇒+D

● TDF 攻击

マックスダンク T.O.P.発動中 CD同時按

格兰全书

●投技&網技

体落

⇒or++C

体捻

空中

★以外+C

● 指令技

スーパージャンプ 瞬间输入✔or◆or◆后跳跃

跳跃接近墙壁时输入 反方向键

後ろ蹴り ジャンプ中 ◆+C

●必殺技 雷鳴斬

↓⊭+BorD

⇒ 4 \ + AorC 空砂塵 ★AB同時按终止

飛翔脚 空中 **♣**+BorD

紫電脚 **↓***+BorD

足ビンタ ->+++C

●超必殺技

スーパードンファン脚 ·空中 **+*** → **+*** → + A

+>++++B 雷鳴弾

●潜在能力

スーパードンファン脚

空中 **\$%⇒\$%⇒**+C

₹%⇒₹%⇒+D (可按键蓄力)

俺様鳳凰脚

1×→1×→1×→+C

OTOP 政击

回転ドンファン T.O.P.発動中 CD同時按

KIM DONG RWAN









⇒or←+C

●指令技

昇脚砲 后撤步中 B

●必殺技

飛燕斬 ♣ 蕾 ★+BorD 追加技 ↓ 蓄 ↑+D~↓+D ★AB同時按终止

半月斬 **₩**+BorD

飛翔脚

♣+BorD 追加技 ↓+B~★+B(下段)

or**\$ ≠ +** B (中段)

↓+D~★+D(下段)

or**♣★**+D(中段)

流星落 **₽**₩ ⇒+BorD

♣★→+AorC(可按鍵蓄力)

●超必殺技

鳳翼天翔脚 ◆★→◆★★十A

鳳凰脚 **4% → 4% →**+B

●潜在能力

鳳翼天翔脚

♣¥⇒♣¥+C(可按键蓄力)

鷹摩脚 #¥→#¥+D

●T.O.P.アタック

ハイアングルネリチャギ T.O.P.発動中 CD同時按







格斗全书

換技6組技 大遠心 →or←+C 断絶腿 →or←+D 指令技 無乱蹴り →+B 空中振り向き空中 CD同時按 砕顎 →+A

車 → + C ~ → → + C 車牙 → **車 → + B or D** ★AB同時按终止

風牙具牙後 A旋牙風牙後 B号牙風牙後 C

崩山砕壁牙 ◆ 蒂 ★+C

風牙後 D

●趙必殺技

滑牙

零牙 **キャ**キャ→+A 龍牙 **キャ**キャ→+B

●潜在能力

等牙事当 ⇒ 4 ≤ ⇒ + C補牙事3 ⇒ 4 ≤ ⇒ + D天龍烈牙→4 ≤ → AB(3回連請策)人

●T.O.P.攻击

猛虎硬爬山 T.O.P.発動中 CD同時按







●投技&組技

バイバイブー ⇒or←+C フォーリンクラッシュ 空中 ‡以外+C

●指令技

スーパージャンプ 瞬间輸入 ¥or↓or≤后跳跃

●必殺技

クレイジーイワン ↓#←+AorC

ガフルトマホーク

↓#+BorD

ディ. ハインド

♣★→+BorD ★AB同時按终止

バッフルズ ♣≒→+AorC

ハリア. ビー

空中 ↓+BorD連打

●超必殺技

メニメニトービードゥ

↓ → **↓** ★ → + A

オーロラ **↓> → ↓> →**+B

●潜在能力

メニメニトービードゥ

₹%⇒₹%⇒+C

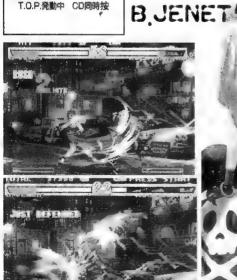
オーロラ **↓≒⇒↓≒⇒+**D

アンニュイ・マドモアゼル ジャストディフェンス後 A·B·C

■T.D.P 政击

ローリングサンダー T.O.P.発動中 CD同時按







格斗全书 =

●投技&組技

極限頭突き →or←+C

●指令技

極限肘 + A

●必殺技 虎煌拳

₽₩⇒+AorC

飛燕疾風脚 ♣★→+BorD

藏閃拳

按住C鍵不放可增加攻击力

虎閃脚

按住D鍵不放可增加攻击力

上段払い

--+A

下段払い

♣#+B

→**↓** → + A or C ★AB同時按终止

●超必殺技

類王翔吼拳 ♣>→♣>→+A

極限虎咆 →>→→+>+B

の唐在州のカ

調王翔吼拳 ↓~↓~↓~ → + C

極限虎砲 ♣★→♣★→+□

1×+1×+1×++C

●T.O.P.攻击

新烈拳 T.O.P.発動中 CD同時按





MARCO RODRIGOEZ







●投技&組技 引っ掻き

能面造り

●指令技

スライディング

→or ← + C

★以外+C

1+B

≥+D

₽₩++AorC 落下斬・虚

空中再度跳跃

↓★+B(空中輸入可)

♣★+D(空中輸入可) **↓** >+BorD

★AB同時按终止 **₽≥** →+AorC 手裏剣

空中 **\$**\$ ⇒+AorC

●超必殺技

超必殺手賽剣 Ja+Ja++A

奥義・超必殺電巻

44+44+B ●潜在能力

招爆炎苦無

##***+C

究極奥義・招爆炎音巻 14+14+D

OTUP 攻击

忍法嫌炎じゃんぷ T.O.P.発動中 CD同時按



北山丸



格当全书

●投技 S 組技

天落投

⇒or++C

反天投

空中 ★以外+C

●指令技

空中振り向き

CD同時按

空中 頭ふんづけ 空中

♣+B

●必殺技

発気掌 **\$**₩⇒+AorC

連撃蹴

空中 **♣**#+BorD

転身翔 → I 1 + BorD

双掌進 **♣⊭**+AorC

斜上腿 **← ビ**♥★ → + D 虎尾脚 **♣**#+BorD

★AB同時按终止 ●超必殺技

双掌天連華 ◆★→◆★★→十A

天翔乱姫 ♣≒⇒♣≒⇒+B

○潜在能力

双掌天連華 ♣≒⇒♣≒⇒+℃

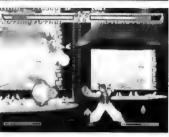
天翔乱姫 ♣★★★★+D

●T.O.P.攻击

T.O.P.発動中 CD問時按







●投技&組技

グリフォンタワー ⇒or←+C

グリフォール

グリフォンタワー後 9 9+C

グリハッグ ⇒or←+D

●必殺技

ジャスティスハリケーン 对手接近方向键一周+AorC

オリンポスオーバー

₽⊭+BorD ★AB同時按终止

ポセイドンウェイブ

←↓ ∠+AorC ★AB同時按终止

アクティブテュポーン

→ I 1 + AorC

ヘラクレスルー 对手接近 ◆ビ♣★→+B

イカロスクラッシュ

空中 **₽***+A

●超必殺技

ビッグフォールグリフォン

+A

ダイダロスアタック

₹%⇒₹%⇒+B

心潜在能力

ビッグフォールグリフォン 对手接近方向键2周+C

ダイダロスアタック

₹%⇒₹%⇒+D

●T.O.P.攻击

グリドロスーパーキック T.O.P.発動中 CD同時按











格斗全书

●投技&網技

ポリスルー ⇒or +C

●指令技

ポリキック. +B

●必殺技

ヘルロースター **↓★←**+AarC 按住鍵不放可增加攻击力 按D键解除

对手接近 ヘルアレスト ← #11 →+AorC

ヘルトラップ **↓**¥ →+BorD ★AB同時按终止

ヘルスナイプ → ♣ 知 + AorC

アヴォイドマイン **↓★**+D

クリーパー **₽**₩**+**B (匍匐前進中C建取消可)

追加技 匍匐前進中 A(中段) 匍匐前進中 B(下段)

●超必殺技

ラッキーストライク

 $4 \times 4 \times 4 \times A$

ガトリングフリーザー 44 →44 →+B

●潜在能力

ラッキーストライク

1>+1> ++C

ガトリングフリーザー

キャッキャ サナロ

■1.0.P 液毒

ブラストチャージ

T.O.P.発動中 CD同時按

KEVIN RIAN

凯文







●必殺技

ナイトメア

クロウ フォビア

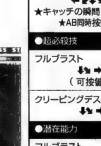
V.O.D

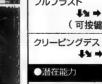
モービットエンジェル

★AB同時按终止

FREEMAN







フルブラスト 43 →43 →+C (可按键蓄力)

4¥ → 4¥ → +B

#* → # * * + A (可按键蓄力)

₽₩ →+AorC

♣#+BorD

→ 4 1 + AorC

₽#+AorC (3回連続輸入)

← ⊭\$ →+BorD

クリーピングデス

44 → 44 → +D

● T ロ.P 攻击

オーヴァーキル T.O.P.発動中 CD同時按

GRANT







T.O.P. 発動中 CD同時按



KAIN RHEINLEIN







●投技&組技

シュワルツモーント

→ or ← + C

○函殺技

シュワルツフレイム ← 蓄 →+AorC

シュワルツパンツァー ◆ 蓄 →+BorD

★AB同時按终止

シュワルツランツェ

♣ 蓄 ★+BorD ★AB同時按终止

●超必殺技

ヒムリッシュ・アーテム

######+A

ヒムリッシュ・ゼーレ #**>**#**>**+**>**+B

●潜在能力

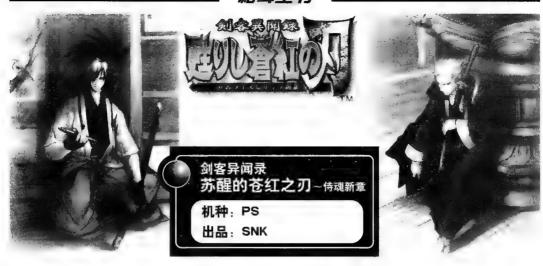
ヒムリッシュ・アーテム 1>>1>++C

ヒムリッシュ・ゼーレ

1×+1×++D

●T □ P 攻击

シュワルツ・シュトゥース T.O.P.発動中 CD同時按



石破長警 武士争峰

各项隐藏功能一举公开!

《剑客异闻录 苏醒的苍红之刃 侍魂新章》刚一面市,就受到了玩家的青睐。这个游戏的魅力之一是模式种类多。另外,隐藏要素也是吸引玩家的热点。有了这些隐藏要素,即使一路过关斩将,闯过所有模式之后,重新再战,仍会有意外发现。

隐藏用色



幽嶞

身披黑衣的神秘男子。 一表堂堂,表情冷漠,刚毅 中透出一股寒气,是个剑 道天才。

-日,他失去了对过

去的一切记忆,甚至连自己的存在都忘记,到处 彷徨的时候,有人发现他闯入号称幕府三家之一 的大寨,被拘禁起来。

当人们问他姓氏之时,他只简短地说了一句 "……幽堕"。此后,人们就叫他幽堕了。

大寨的主人叫雄藩,雄藩和离天京的胧众定下密约,若胧的(慈限大师的)计划能够成功,就让雄藩得到将军的世袭待遇。

当离天京的计划失败之时,为了不泄露他们 之间的密约,雄藩使出了杀手锏,派黑衣男子幽 堕行刺。

奉命追杀离天京全部人马,身怀绝技的刺客 出发了。



九皇苍志狼

正式继承了九皇天升流(二刀流)。原名九葵苍志狼。

隐藏角色的出现条件

故事模式等共有11名角色出场。当满足以下条件时,还有另外13人可以登场。

角色穿的衣裳也有隐藏的。下面一并介绍隐藏衣裳的出现条件。

[九鬼刀马]

玩家操纵九葵苍志狼,闯过故事模式这一关, 就能使用这个角色。

[命]

玩家操纵霸王丸,闯过故事模式这一关,就能使用这个角色。

眠兔

玩家操纵乱凤, 闯过故事模式这一关, 就能使用这个角色。

[陀流廳]

玩家操纵七坐灰人, 闯过故事模式这一关, 就 能使用这个角色。

[大熊猫]

玩家操纵旋毛卧龙,闯过故事模式这一关,就 能使用这个角色。

[伊贺忍军]

玩家操纵服部半藏,闯过故事模式这一关,就 能使用这个角色。

[胧众]

玩家操纵沙耶, 闯过故事这一关, 就能使用这个角色。

[侍]

玩家操纵花房迅卫门,闯过故事模式这一关, 就能使用这个角色。

[克罗齐]

玩家操纵神铳士浪,闯过故事模式这一关,就 能使用这个角色。

[无限示]

玩家操纵十六薙夜血,闯过故事模式这一关, 就能使用这个角色。

幽堕

玩家操纵命,闯过故事模式这一关,就能使用这个角色。

[九皇苍志狼]

除去九皇苍志狼和穿隐藏衣裳(天使及恶魔 装束)的眠兔,玩家操纵其他任何角色,闯过故事 模式这一关,就能使用这个角色。

隐藏衣裳的出现条件 2P颜色的选择方法

按下R1或R2键的同时,用〇键就能选择(通用于全部角色)。

眠兔的隐藏衣裳

・天使装束

玩家操纵眠兔, 闯过故事模式这一关, 就能穿这套衣裳。

进入角色选择画面,将光标指向眠兔,按下L1 的同时,按下〇键,就能选择。

・恶魔装束

玩家操纵无限示, 闯过故事模式这一关, 就能 穿这套衣裳。

进入角色选择画面,将光标指向眠兔,按下L2的同时,按下〇键,就能选择。

隐藏 MOVIE 的出现条件

启动 MOVIE 模式,就可以观赏游戏中的 MOVIE 片段。

一般情况下,故事模式中可以观赏一些 MOVIE 情节。当满足某些条件时,还能观赏到有 关某个角色的特殊 MOVIE 情节。下面介绍包括隐 藏 MOVIE 在内的所有 MOVIE 的观赏条件。

FAIRLY, VOICE(娜可露露出现的 MOVIE)

进入故事模式游玩,观赏 MOVIE。

MAIDEN OF LIGHT (莉姆露露复活的 MOVIE) 进入故事模式游玩,观赏 MOVIE。

PRAYER(娜可露露、莉姆露露祈祷的 MOVIE)

进入故事模式游玩,观赏MOVIE。

OPENING-NAKORURU (片头MOVIE·娜可露露) 按下 defuit 键就可以观赏。

OPENING-KUKI (片头 MOVIE・九葵)

按下 defuit 键就可以观赏。

ZERO (BOSS 之前演示・九鬼刀马)

进入故事模式游玩,九鬼刀马是BOSS时,观赏MOVIE。

ANGEL (BOSS 之前演示・命)

进入故事模式游玩,命是BOSS时,观赏 MOVIE。

METAMORPHOSIS (BOSS 之前演示・胧)

进入故事模式游玩,胧是BOSS时,观赏 MOVIE。

PAIN (BOSS 之前演示・霸王丸)

进入故事模式游玩,霸王丸是BOSS时,观赏 MOVIE。

SOUL DIVER (BOSS 之前演示・九葵苍志狼)

进入故事模式游玩,九葵苍志狼是BOSS时, 观赏MOVIE。

DIE······(胧之死)

进入故事模式游玩,胧是BOSS时,观赏 MOVIE。

KUNOU TENSHO-RYU (九葵苍志狼 VS 九鬼刀马)

玩家操纵九葵苍志狼或九鬼刀马,进入故事 模式,观赏 MOVIE。

LET'S GO TO CRIME CITY (隐藏 MOVIE)

观看三个BOSS角色(九鬼刀马、命、胧), BOSS之前的MOVIE。

适加项目的量以会任

攻击模式的难关 增加难关

救出莉姆露露之后,再次增加救出行动的次

数。

"自由难关"的出现条件

闯过攻击模式的所有难关。

"一闪胜负"的出现条件

设定点达到100点。

战斗模式全部项目的出现条件

CPU难度的设定

CPU的强度可以从第8级开始选择(仅限于CPU对CPU战)。

计时战斗

在设定的时间,能够进行普通对战。时间设定分4段,任选。

打击封印

将这时选择的技法用在对战中,即使击中对 手,也不会给对手造成打击。

怒设定

怒设定分"通常"、"无"、"经常MAX"三种,任选。

时间设定

对战时间分8段,及无限制,任选。

时间表示

可以设定表示或不表示对战时间。

生命表示

可以设定表示或不表示生命槽。

怒表示

可以设定表示或不表示怒槽。

1P (2P) 的武器设定

可以选择对战时角色是否持有武器。

1P 生命 (2P) 设定

可以选择对战时角色的生命级别。

技表



九葉苔志狼 SEISHIRO





通常技	通常技名		操作
站立攻撃・弱	流水の域	漣	C
站立攻撃・強	流水の域	瀑布断	Δ
站立攻撃・脚	流水の域	雨垂擊	×
下蹲攻撃・弱	流水の域	滴払い	下海「
下蹲攻撃・強	流水の域	天瀧翔	下灣△
下牌攻撃・脚	流水の域	九泉	下蹲×
特殊攻撃・弱	流水の域	朝霧散し	•+
特殊攻撃・強	流水の域	大河断ち	→ +△
特殊攻撃・脚	流水の域	霧雨裂き	*+×
跳跃攻撃・弱	流水の域	夕立	跳跃中门
跳跃攻撃・強	流水の域	虹断ち	跳跃中 △
跳跃攻撃・脚	流水の域	群雲破	跳跃中×
追击	流水の域	霜踏み	对手倒地中 方向键下方向+攻掌键(涉擊)
峰打ち	流水の域	月樂	□△ ※ 級槽三分之一以上

	必殺技
2	九皇天昇流 冽水の城 空月円 + + + 1 or △
	九皇天昇流 冽水の域 刀鰧 +≒++□or△
	九皇天昇流 冽水の域 刀脂 影 **++□or△
	九皇天昇流 冽水の域 刀闌 凪
	刀鵬弱、強のア刀騰影弱、強击中時◆◆◆十△
	九里天葬流 冽水の域 月輪/月鏡 上弦 ****+×
	九皇天昇流 冽水の域 月輸/月鏡 中弦 +キキキ+△
	九皇天昇流 冽水の域 月輸/月鏡 下弦 → * * * * + + □
	九皇天昇流 冽水の域 月輪/夕月 月輪/月鏡 上、中、下弦中◆▼≒十□
	九是天昇流 冽水の域 月輸/明月 月輪/月鏡 上、中、下弦中⇒ ♥ ≒ +△
	九皇天昇流 清水の城 月輸/落月 月輸/月籠 上、中、下弦中◆◆ ★ +×
	九皇天昇流 冽水の域 月輪/十六夜
	月輪/月鏡 上、中、下弦3圈后自动发动
	九皇天昇流 羽水の域 月輪/解除 月輪/月鏡 上、中、下弦中〇
	九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/月鏡 上弦 ◆#◆*◆+×
	九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/月鏡 中弦 キキキキ+△
	九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/月鏡 下弦 ◆#▼≒サ十□
	九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/夕月
	月輪・影/月鏡 上、中、下弦中◆◆★十□
	九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/明月
	月輪・影/月鏡 上、中、下弦中→◆≒+△
	九皇天昇流 アボの域 月輸・影/落月
	月輪・影/月鏡 上、中、下弦中⇒ ♥ 電 十×
	九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/十六夜
	月輪・影/月鏡上、中、下弦3圈后自动发动
	九皇天昇流 冽水の域 月輪・影/解除
	月輪・影/月鏡 上、中、下弦中〇
	九皇天昇流 流水の陣 鬼連殺 △○ ※ <u>船</u> 槽状态 武器飛技
	九皇天昇流 別水の臭義 真月円 怒 MA X時 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ + △
	九皇天昇流 別水の絶義 流水別昇覇 生命红点灭时→→★→→★



霸王丸

HAOMARU







通常技	通常技名	操作
站立攻撃・弱	突き	· C
站立攻撃・強	地天刀斬	΄ Δ
站立攻擊·脚	回し蹴り	×
下蹲攻撃・弱	しゃがみ突き	下贈二
下蹲攻撃・強	唐竹割り	下牌△
下灣攻撃・脚	払い定刀	下牌 ×
特殊攻撃・弱	柄頭突き	▶+□
特殊攻撃・強	鎖薙ぎ	•+4
特殊攻撃・脚	突き蹴り	*+×
跳跃攻撃・弱	跳び突き	跳跃中
跳跃攻撃・強	頭蓋割り	跳跃中心
跳跃攻撃・胸	跳び足刀	跳跃中×
追击	踏み潰し	对手倒地中 方向 後下方向+攻拳後(途拳
峰打ち	暴柄	□△ 整備三分之一以上

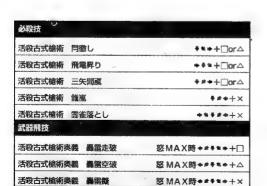
必殺技	
弧月斬	+ +*□or△
弧月新・朔光	弧月斬击中時◆◆◆+□
空崎閃	+**#+ <u>-</u>
地雷閃	*****+×
虚空閃	*** * *+△
明鏡の型・サナー)(弧月斬弱、空鳴、地雷、虚空閃中可能)
明鏡の型・前進	明鏡の型中◆
明鏡の型・後進	明鏡の型中◆
明鏡の型・戻る	明鏡の型中〇
間断ち	明鏡の型中□
兜割り	明饒の型中△
護殖ぎ	明鏡の型中×
斬鉄閃	*#₹ * *+□or△
武器飛技	
閉鞘 天煌新	怒MAX時◆◆◆◆◆◆
秘典奏	
天職 破神拳	生命红点灭时◆◆≠₹★◆+×



活殺古式槍術奥義 飛電錐徹し

花房迅卫门

JIN-EMON



生命红点灭时◆◆◆◆+□or△

趣茶技	進帝技者		操作
站立攻擊·弱(近距離)	活殺古式植術	肚探	□ (近距離)
站立攻撃・強(近距離)	活殺古式槍術	極清	△ (近距離)
站立攻擊· 脚	活殺古式槍術	薪割職	×
下灣攻撃・弱 (近距離)	活殺古式槍術	地轉	下簿 🗆 (近距離)
下灣攻擊·強 (近距離)	活殺古式槍術	神担	下跨△(近距離)
下脚攻磐·脚	活殺古式槍術	水切	下灣×
特殊攻撃・弱	活殺古式槍術	脳天割	•+□
特殊攻撃・強	活殺古式權術	鍬振	+△
特殊攻撃・崩	活殺古式槍術	土場砕	•+×
跳跃攻撃・弱	活殺古式槍術	鮎剛	跳跃中门
跳跃攻撃・強	活殺古式槍術	一本釣	跳跃 中△
跳跃攻撃・脚	活殺古式槍術	鷹爪	跳跃中×
追击	活殺古式槍術	武士情	对手倒地中 方向雙下方向+攻擊键(追擊)
峰打ち	活殺古式槍術	船荷渡	□△ ※ 部槽三分之一以上
站立攻撃・弱(速距離)	活殺古式槍術	層間刺	□ (遠距離)
站立攻擊·強 (遠距離)	活殺古式槍術	床板割	△ (遠距離)
下端攻撃・弱 (遠距離)	活殺古式槍術 蛤	W蛛果払	下跨 🗆 (遠距離)
下灣攻撃・強 (連距離)	活殺古式槍術	4000	下灣 △ (遠距離)

必殺技

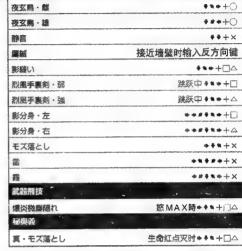


服部半藏

HANZO



通常技	通常技名	操作
站立攻撃・弱	横斬・軌	J
站立攻撃・強	縦斬・裂	
站立攻擊·脚	異職・激	×
下跨攻撃・弱	屈横斬・断	下第二
下跨攻撃・強	屈横斬・破	下第二
下緯攻撃・脚	屈翼・突	下灣×
特殊攻撃・弱	弊新・竜	•+⊑
特殊攻撃・強	大縦斬・裂攻	◆+△
特殊攻撃・脚	転蹴・渦	•+×
跳跃攻撃・弱	空横斬・弧	跳跃中门
跳跃攻撃・強	空縦斬・削	跳跃中△
跳跃攻撃・脚	空昇戦・絶	跳跃中×
追击	掌 · 读	对于倒地中 方向健下方向+攻撃後(追撃)
峰打ち	転回新・舞	[]A ※ 総借三分之一以上





神統士i良 USHIRO

通常技	温常技名	操作
站立攻撃・弱	龍巳一刀流 運突	_
站立攻撃・強	龍巳一刀流 踏み込み逆袈裟	A.
站立攻撃·脚	龍巳一刀流 右竜巻上段	×
下蹲攻撃・弱	龍巳一刀流 脛刺し	下跨口
下輝攻撃・強	龍巳一刀流 踵薙ぎ	下牌 △
下蹲攻撃・脚	龍巳一刀流 課砕き	下跨×
特殊攻撃・弱	龍巳一刀流 腰断ち	+ +□
特殊攻撃・強	龍巳一刀流 踏み込み腰車	◆ +△
特殊攻撃・脚	龍已一刀流 左竜巻上段	*+×
跳跃攻撃・弱	龍巳一刀流 飛突	跳跃中, +
跳跃攻撃・強	龍巳一刀流 葉落とし	跳跃中△
跳跃攻撃・脚	龍巳一刀流疾風蹴り	跳跃中×
追击	羅巴一刀流 鬼踏	对手倒地中 方向键下方向+攻擊變(追擊)
婦打ち	能已一刀流 胸穿ち	□△ ※ 整備三分之一以上

必殺抗	ŧ				<u> </u>
追擊	甲				速突击中時◆◆□+□
追擊	乙			踏み込む	办逆袈裟击中時◆◆ ◆
追擊	丙				腰断ち击中畴◆◆★
追擊	丁			踏み	込み腰車击中時◆◆◆
追擊	戌				脛刺し弱击中時◆◆◆ +□
追擊	2				選難ぎ击中時◆◆◆
龍巴	-刀流	銃刀術	甲ノ壱	撃備	◆++□or△or○
龍巴	一刀流	銃刀術	乙ノ壱	擊控	撃備中〇
龍巴-	一刀流	銃刀術	甲ノ壱	撃備・前	歩撃備中◆
龍巴-	-刀流	銃刀術	甲ノ壱	撃備 後	歩 撃備中◆
ME-	-刀流	銃刀術	丙ノ壱	一筆	撃備中□or△
龍巴	一刀流	銃刀術	丙ノ弐	十重撃	整備中+ * ++□or△
龍巳-	-刀流	銃刀術	丙ノ参	十重撃ノ	天 黎備中◆◆★十□
龍巴-	一刀流	銃刀術	丙ノ死	十重撃ノ	地 撃備中→サキ+△
龍巴-	一刀流	銃刀術	丙ノ伍	絡撃	黎備中◆◆ +□or△or×
龍巴-	一刀流	銃刀術	丁ノ壱	旋刃	整備中▼≠◆+□or△
龍巴	一刀流	銃刀術	丁ノ弐	兜断	旋刃击中時に□or△
龍巴-	一刀流	銃刀術	丁ノ死	雁落ノ地	***+0
龍巴-	一刀流	銃刀衛	丁ノ参	雁落ノ天	♦111
龍巴-	一刀流	銃刀衛	丁ノ伍	駆重	*#***+X
龍巴	一刀流	銃刀術	丁ノ陸	駆盪・追	撃 駆重击中時に□or△
龍巴-	一刀流	銃刀術	丙ノ陸	躍巫女	**++□or△
武器系	枝	et, se tes			The second secon
龍巴一	刀流 翁	初衛 丙ノ			怒MAX時+*++*++□or△
秘奥	£ .			·	
籠E-	刀流 多	切術 丙ノ	完 狂躁	生命	3红点灭时++ ≠ +++□or△

必殺技

刃華・落陽

駆矢倉・天

駆矢倉・地

水面払い

華纒・雅

華纒・艶

追華・驪 追華・慎

追華・臘

追撃・舞

追華・憐

追華・舞

華纒・雅(鬱)なる麗慎

華纏・雅(艶)なる耀舞

華櫃・雅(艶)なる憐舞

舞燕

應返



通常技名

夢想夕雲流 鈴蘭

夢想夕雲流 菖蒲

夢想夕雲流 薑

夢想夕雲流 灘菊

夢想夕雲流 春竹

夢想夕雲流 蓮華

夢想夕雲流 紅牡丹

夢想夕雲流 大菊輪

夢想夕雲流 月見草

夢想夕雲流 黑百合

夢想夕雲流 彼岸花

夢想夕雲流 白藤

要想夕雲流 胡蝶蘭 ⇒+×

夢想夕雲流 紫陽花 跳跃中△

操作

 \triangle

下灣 🗆

下跨台

下蹿×

++

++4

跳跃中口

跳跃中× 对手侧的山

方向健下方向+攻撃後(追撃)

※ 総備三分之一以上

通常技

站立攻撃・弱

站立攻撃・強

站立攻擊。

下降攻撃・弱

下輝攻撃・強

下蹲攻撃・脚

特殊攻撃・弱

特殊攻撃・強

特殊攻撃・脚

跳跃攻撃・弱

跳跃攻撃・強

跳跃攻撃・崩

遮击

峰打ち



RINKA

夢想夕雲流	死葵・咲	****+X
夢想夕雲流	死奏・散	死奏・咲中〇
夢想夕雲流	委組	死葵・咲中□
夢想夕雲流	票福	死葵・咲中△
夢想夕雲流	夕雲蝶・発動	◆◆ * + □or△ (○解除)
夢想夕雲流	梅/紅梅	夕雲蝶中○
夢想夕雲流	梅/白梅	紅梅中△
夢想夕雲流	桜/鶴桜	夕雲蝶中△
多想夕雲流	桜/露桜	調桜中□
夢想夕雲流	桜/夕桜	調桜中△
夢想夕雲流	椿/小町	夕雲蝶中方向键下方向□or△
夢想夕雲流	椿/小式部	小町中口
夢想夕雲流	椿/雪中花	小町中△
夢想夕雲流	哀斐羽・発動	夕雲蝶中◆◆◆十□○r△(○解除)
夢想夕雲流	奥吉野	衰斐羽中◆★◆+□or△
夢想夕雲流	散椿	衰變羽中□or△
夢想夕雲流	梅雨舞	***+□or△
武器飛ばし技	ŧ	

武器形はし技		
夢想夕雲流奥義	関雪	怒MAX時◆#◆+○×
秘奥義		
事想夕雲流與義	散桜	生命红点灭时◆◆≠+○×
必殺技		
鎌車・鬼火		◆#◆★◆+□(按住键飞行距离变化)
刃華・昇陽		* * * + []

***+△

+ # **+** +

* # **+** + △

***+×

++++

* *** *** + △

追華・腱中□

遮華・腫中△

追華・憐中□

水面払い中⇒♥≒+×

華羅・雅 (鹽) 组合 ① 華纓・雅(艶)中口

華罐・雅 (艶) 组合 ②

華纒・雅(艶)中□

華龗・雅 (艶) 组合 ③

華継・雅 (艶) 中△

舞燕中→▼▼+□

SAYA	沙耶
	SAYA

通常技	通常技名	操作
站立攻撃・弱	壱速 腕華・甲	
站立攻撃・強	弐速 十字憐	Δ
站立攻撃・脚	火拿鞭	×
下蹲攻撃・弱	壱速 腕華・乙	下灣口
下蹲攻撃・強	弐速 蓮壱文字	下灣△
下輝攻撃・脚	雅脚	下 灣 ×
特殊攻撃・弱	壱速 影鈎腹	•+□
特殊攻撃・強・	弐速 乱鼓	++△
特殊攻撃・脚	撫楼脚	•+×
跳跃攻撃・弱	壱速 腕華・丙	跳跃中二
跳跃攻撃・強	弐速 夜叉交叉	跳跃 中△
跳跃攻撃・脚	弁射突	跳跃中×
追击	刺鶴	对手倒地中 方向 徙下方向+攻擊键(追擊)
峰打ち	壱速 職溜り	□△ ※ 級槽三分之一以上

華継・雅(艶)中△
追華・憐中□
華羅・雅 (艶) 組合 ⑤
華纒・雅 (艶) 中×
怒MAX時◆≠▼≒◆☆
生命红点灭时◆◆◆ + △
百花繚乱 醒蕾击中時◆★◆◆+○
百花繚乱 乱咲击中時◆◆+△

格斗全书



七坐灰人

HAITO





通常技	通常技名	操作
站立攻撃・弱	旋風三連	
站立攻撃・強	提二連	Δ
站立攻撃・脚	軍鶏蹴	×
下蹲攻撃・弱	木枯二連	下第□
下郷攻撃・強	捷十字二連	下灣 △
下蹲攻撃・脚	SARIE	下蹲 ×
特殊攻撃・弱	大木断	++-
特殊攻撃・強	旋風十字二連	*+△
特殊攻撃・脚	顎刎蹴	•+×
跳跃攻撃・弱	宙旋風	跳跃中□
跳跃攻撃・強	跳篷	跳跃中△
跳跃攻撃・脚	宙軍鶏蹴	跳跃中×
追击	煙草消	对手倒地中 方向使下方向+攻擊键(追擊)
飾打ち	卓袱台返	□△ ※整備三分之一以上

必殺技	
旋捷刃	•
旋捷刃・斜方	++4+□ar△
旋携刃・返地	旋捷刃・弱/斜方中▼≒→十□
旋握刃・返 空	旋捷刃・弱/斜方中⇒◆≒+□
旋裂刃	₹≉ + □or△
疾風 表	***+O
疾風裏	***+
疾風離	***+0
砕骸刃	*#₹%+ +□or△
鬼憑き	+++□or△or×
武器飛技	
超力招来	怒MAX時+++□or△or×
秘典義	•
天上天下唯我独尊	生命红点灭时◆◆≠◆◆◆



十六雜夜血





YACI

通常技	通常技名	操作
站立攻撃・弱	瞬魂抜	14
站立攻撃・強	呪塗傷	Δ
站立攻撃・脚	死人落し	×
下蹲攻撃・弱	土首曳き	下灣口
下灣攻撃・強	頭蓋砕き	下灣 △
下蹲攻撃・脚	月198 年	下鄉×
特殊攻撃・弱	皮骨剥き	*+□
特殊攻撃・強	. 胴瓜	+ +△
特殊攻撃・脚	先祖帰	*+×
跳跃攻撃・弱	迎黄泉	跳跃 中□
跳跃攻撃・強	選買泉	2000年の1月2日 100円 10
跳跃攻撃・脚	脳痺刺足	跳跃中×
追击	駆嫌し	对手倒地中 方向键下方向+攻擊镰(追擊)
峰打ち	死霊おこし	□△ ※ 級槽三分之一以上

必殺技	
陵辱する魂・骸	** ++□
陵辱する魂・轍	** +△
陵辱する魂・黎明	***+×
不浄なる恍惚	**++□
紛爛たる冒鬼	##◆+△
仮初めの恍惚	***+×
武器飛技	
堕落の刻印	怒MAX時◆◆≒▼≠+□or△
秘奥磊	
咽び哭く狂鬼	生命红点灭时◆◆≠◆◆+□or△



乱凤

RAN PO

通常技	通常技名	操作
站立攻撃・弱	穴熊の鼻	, J
站立攻撃・強	虎顎砕き	Δ
站立攻撃・脚	野犬払い	×
下灣攻撃・弱	鼬堀り	FNO
下蹲攻撃・強	孔雀聯し	下牌△
下灣攻擊・脚	佛々踊り	下≫ ×
特殊攻撃・弱	設口裂き	*+3
特殊攻撃・強	獅子潰し	•+a
特殊攻撃・脚	不如帰	*+×
跳跃攻撃・弱	軍與	鉄跃中口
跳跃攻撃・強	白鷺	24
跳跃攻撃・脚	*	跳跃中×
追击	馬脚の蹄	》对手倒地中 方向键下方向+攻掌键(油掌)
峰打ち	難的り	※ 部標三分之一以上

必殺技	
風昇り	跳跃中◆◆
風渡り	跳跃中◆◆
3	跳跃中△○
鴎・前	腺中中
鷗・後	國中《
雀	鷗中 (連打
薦	蹭中×
禿鷲・脳	隨中◆+□or△
禿鷲・爪	阔中≒ +□or∠
大鷲	調中◆≠◆★◆十×(3連続可
土龍鳴き	**+==or4
大蛇掴み・対地	*** <u>+</u> [
大蛇掴み・対空	+**+ <i>L</i>
猪豚狩り	₹#◆+□or∠
武器飛技	
植熊	窓MAX時◆★#♥無十△
OBPAS ELE	樋熊击中時⇒♥≒+∠
飛蝗	蔓蛙击中時◆★▼≠◆+△
秘奥義	
黑鶴	生命红点灭时+***++



旋毛卧龙

CARYO

通常技	通常技名	操作
站立攻撃・弱	穴熊の鼻	D
站立攻撃・強	虎顎砕き	Δ.
站立攻撃・脚	野犬払い	×
下灘攻撃・弱	絶堀り	下籍日
下緯攻撃・強	孔雀嚇し	下第二
下蹲攻撃・脚	佛々踊り	下灣 ×
特殊攻撃·弱	鮫口裂き	•+
特殊攻撃・強	獅子潰し	•+△
特殊攻撃・崩	不如帰	++×
跳跃攻撃・弱	軍鶏	跳跃中二
跳跃攻撃・強	白繭	跳跃中△
跳跃攻撃・脚	94	热跃中×
追击	馬脚の無	对手倒地中 方向键 下方向+双擊键(追擊)
峰打ち	難約り	~ ※ 級博三分之一以上

必殺技	
連ね岩崩し	□運打3回以上
連ね山崩し	△連打3回以上
悶絶突き・腹潰し	連ね岩崩しor連ね山崩し成立後◆★◆+□
悶絶突き・脛砕き	連ね岩崩し or 連ね山崩し成立後◆◆◆+△
鉄塊	+==+×
剛脚	跑动中□
硬頭	跑动中△
爪楊枝・上	##4+△
爪楊枝・下	***+
怒涛	*****
天空乃彼方	怒涛击中時◆≠▼十□
奈落乃底	怒涛击中時◆≢◆+△
一壊・猪打ち	***+
二壌・單打ち	一壊・猪打ち中♥≒◆+△
三壊・臓撃	二壊・犀打ち中♥≒◆+×
武器飛技	
竜巻烈破	怒MAX時◆◆◆◆□△(方向健移動可)
秘奥袋	
風刃の数症	生命红点灭时◆◆◆+□△(可按住蓄力)
嵐刃の臥龍	生命红点灭时●◆◆十□△(蓄满时发动)

格斗全书



九鬼刀马

TOHMA





必殺技				
九皇天葬流	烈水の域	閃紅牙		##++□or△
九皇天昇流	烈水の域で	紅牙·追	四	IF or 鬼神邊刃击中時◆★◆十□or△
九皇天昇流	梨木の域 以	和牙·地	内红	牙、肉紅牙・追、鬼神追刃击中時 [〇
九皇天昇流	烈水の域。以	紅牙·天	四红	F、閃紅牙・遠、鬼神遍刃击中時ム×
九皇天葬流	烈水の域	鬼殺伍問·	雹	• • • • · · · · · · · · · · · · · · · ·
九皇天昇流	烈水の域	鬼殺伍閃·	弐	鬼殺伍閃・恵击中時・・キ+□
九星天昇流	烈水の域	鬼殺伍閃·	*	鬼殺伍閃・弐击中時◆◆*+△
九里天野流	烈水の域	鬼殺伍閃・	隸	鬼殺伍閃·参击中時◆◆◆+×
九星天昇流	烈水の域	鬼殺伍閃・	Œ	鬼殺伍閃・肆击中時◆◆◆・ナ□△
九皇天昇流	烈水の域	鬼刃断・筋	観点い	₹#++□
九島天昇流	烈水の域	鬼刃断・勝	でで	競談い防御击中時◆ # ◆ + _
九皇天界流	烈水の域	鬼刃断・鮒	断ち	腕砕き防御击中時 ***+△
九皇天昇流	烈水の域	鬼刃断・神	狩り	流破い防御击中時◆◆◆◆
九皇天昇流	烈水の域	調理ぎ		◆◆ ★+△
九皇天昇流	烈水の域	鬼神姿勢		**# <u>*</u>
九皇天昇流	烈水の域	鬼神姿勢・	踏	鬼神姿勢中++
九皇天昇流	烈水の域	鬼神姿勢・	退	鬼神姿勢中 * *

九皇天霁流 烈水	の域 鬼神姿勢・翔	鬼神姿勢中跳跃輸入
九皇天昇流 烈	水の域 鬼神姿勢・避	鬼神姿势中〇
九皇天昇流 烈水	の域鬼神烈奮	鬼神姿势中□ 鬼神流刃击中時◆+++□
九康天昇流 烈水	の域鬼神流刃	鬼神姿势中△ 鬼神違刃击中時◆◆◆+△
九扈天昇流 烈	水の域 鬼神剛刃	鬼神姿勢中×
九扇天鼻流 烈	水の域 鬼神連刃	鬼神戰刃击中時口
九皇天昇流 烈	水の域 鬼神閃紅牙・靴	鬼神姿势中◆+□
九塵天舞流。烈	水の域 鬼神閃紅牙・	鬼神姿势中⇒+△
九皇天昇流 烈	水の域 鬼神追刃	鬼神閃紅牙・陽or陰击中時□or△
九皇天昇流 烈	水の域 鬼神双刃	鬼神烈衡击中時 + + + ×
九里天鲜流 烈	水の域 鬼神終衝	鬼神双刃击中時◆◆◆
九皇天昇流 烈	水の域 死神の構え	鬼神姿势中◆◆≠+△
九皇天葬流。烈	水の域 死神連衝・絶	死神姿勢中□
	水の域 死神連衝・種	死神姿勢中△
武器刑技		
九皇天昇流 烈	水の奥技 閃紅烈牙	恕MAX跨◆◆≠◆◆+△
秘典義		
九皇天昇流 魏	水の絶技 鬼刻七陣	生命红点灭时◆◆◆◆◆





MIKOTO





必殺技	
閉塞關成	◆ ♦#+□×
朔風邪払	◆ * *+△○
悲雲再流	◆ ♥ # +×△
氷雨・零	****+[]
氷雨・晶	*****
癒端羽	*****+ <u> </u>
白き光翼・漱	***+ <u></u>
白き光翼・天	***+△
白き光翼・聖	◆★♦ +□
白き光翼・邪	◆ キ ₹+△
白き光翼・裂	· ***+[]
白き光賞・截	◆ ₹%+△
黒き闇糞・無	***+×
標・舞踊・舞	黒き間翼・無中口

黒き閻翼・無中◆+□
潔き闇霞・無中△
黑き髑髏・無中◆+△
照き 閻翼・ 無中×
黒き閻翼・無中⇒十×
◆◆ * + △ (○ 解除)
神降月中♥≒●♥≒◆十△
氷雪宵中◆≒+△
***+ <u></u>
神帰月击中時♥≒◆+□
神帰月击中時◆◆★十□
怒MAX時◆◆◆◆
生命红点灭时◆◆★+□△

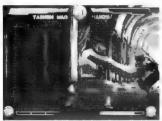
格斗全书



大熊猫

TASHON MAO







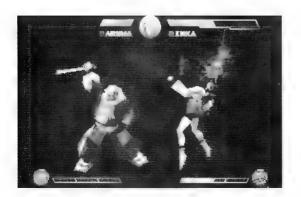
必殺技	
猫爪錠	□連打3回以上
虎爪嵐	△連打3回以上
豹牙	猫爪旋or虎爪魔成立後♥★★十□
蝮牙	猫爪旋or虎爪嵐成立後♥♥♥+△
鉄牛体	*****
白兎脚	跑动中□
土龍突	跑动中△
雷蛛針	***+
皇蜂槍	+≠++△
大熊頭	****+
猪突砕	大熊頭击中時◆≠◆+□
大猴撲	大熊頭击中時◆≢◆+△
白鴨舞・一	***+
白鴨舞・二	白鴨舞・一中♥♥◆十△
白鴨舞・三	白鴨舞・二中▼★★十×
武器飛技	
猩々旋風擊	怒MAX時◆◆▲◆+□△
秘奥義	
面竜点睛 (可按住警力)	生命红点灭时◆◆◆
真·画電点睛(蓄满时发动)	生命红点灭时◆◆◆



陀流磨

DARUMA





必殺技	
日本海 荒波一本締め	₹≒++□or△
岩砕き 玄海灘	≯♦६+□or△
佐渡島 罪人返し 地	**++
佐渡島 罪人返し 空	***+ <u></u>
先斗町 乱れ桜	***+□or△
五十三次 飛び飛脚 日本橋	***+O
五十三次 飛び飛脚 三条大橋	***+0
五十三次 飛び飛脚 草津	+*++0
東大寺 釣鐘叩き	*#**+ +□or△
箱根宿 御銚子一本	♦ ♦+□or△or×
武器飛技	
桜島 大噴火	怒MA X時♥♥♥+□or△or×
秘奥義	
岸和田 喧嘩祭り	生命红点灭时++***++×



眠免

MINTO



必殺技	
とべ、とべ、ヒョーッ!	ジャンプ中◆◆
空わたる、ホヨーッ!	ジャンプ中++
空とぶ、ホヘーッ!	ジャンプ中△○
空およぐ、ブイーン!	空とぶ、ホヘーッ!中+
空およぐ、ホヨーッ!	空とぶ、ホヘーッ!中◆
空およぐ、プカプカ♪	空とぶ、ホヘーッ!中〇連打
浮いちゃえ、ガチーン!	空とぶ、ホヘーッ!中×
空からドスーン♪	空とぶ、ホヘーッ!中◆+□○ □△
空からホォーッ!	空とぶ、ホヘーッ! 中キ+口 or △
クルクルクルリン♪ 空とぶ、	ホヘーッ!中◆◆◆◆ +× (3回連続可)
ぢめんがゆれるの、何で?	***+ <u></u>
ぢめんがゆれるね、何で?	**++△

モトダチ・ダチモト	***+ <u></u>
ダチモト・モトダチ	***+△
飛んでけ、ウケケ!	***+
飛んでけ、ウケケ!!	₩₩₩
武器飛技	
ミントの三段階パッチング~	ひとつめなの~
	窓MAX時◆◆≠▼◆◆十△
ミントの三段階パッチング〜	ふたつめなの~
	~ひとつめなの~击中時◆◆◆
ミントの三段階パッチング~	さんかいかいーん~
~	ふたつめなの~击中時◆■◆★◆+△
秘奥義	
ご一つ一ヘブンだよなっ!	生命红点灭时⇒★★≠◆★☆



脱盆 OBORO'S AMAZONS







通常技	
麗流 立位回爾一刀	□ (站立攻撃・弱)
魔流 立位抱悶二刀	△ (站立攻撃・強)
藤流 立位股力鋼锹	× (站立攻撃・脚)
騰流 座位回扇一刀	下灣 □ (下蹲攻撃・弱)
建 流 座位回原二刀	下蹲△ (下蹲攻撃・強)
離流 座位肢脚魅了	下蹲× (下蹲攻擊·脚)
職流 立位表一文字	→+□ (特殊攻撃・弱)
職流 立位背身跳舞	→+△ (特殊攻撃・強)
職流 空位参段連足	◆+× (特殊攻撃・脚)
鵬流 空位回扇一刀	跳跃中□(跳跃攻撃・弱)
騰流 空位両翼二刀	跳跃中△(跳跃攻撃・強)
朦流 空位股力鋼職	跳跃中×(跳跃攻擊·脚)
纖流 立位刺突器嵐	
	对手倒地中方向键下方向+攻擊键(追擊)
鬱流 立位充填浮刀	□△※ 秘槽三分之一以上

格斗全书

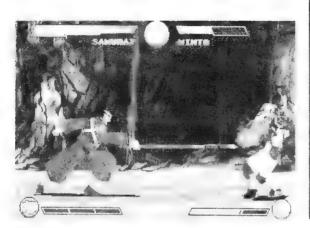


侍

SAMURAI







C. A. contraction country.	
通常技	
鬼研修	□(站立攻撃・弱/近距離)
無茶通	△(站立攻撃・強/近距離)
文句部下	□ (站立攻撃・弱/連距離)
中間立場	△(站立攻撃・強/遠距離)
安給金	× (站立攻撃・脚)
通動混雑	下譚□(下灣攻撃・弱/近距離)
長屋貸付	下灣△(下灣攻撃・強/近距離)
参勤交代	下灣□(下灣攻撃・弱/遠距離)
都帰り	下灣 △ (下灣攻撃・強/進距離)
光世道	下蹲× (下蹲攻擊·))
馴染酒屋	◆+□ (特殊攻撃・弱)
修羅場巡	◆+△(特殊攻撃・強)
不良息子	⇒+× (特殊攻撃・脚)
奥小言	跳跃中□ (跳跃攻撃・弱)
総金日	跳跃中△ (跳跃攻撃・強)
健康安全	跳跃中×(跳跃攻擊·胸)
転職思案	对手倒地中方向键下方向+攻擊键(追擊)
上役持上	□△※慈槽三分之一以上



克罗齐

BRUTE







通常技	· Charles
直突き	□(站立攻撃・弱)
ぶっ叩き	△(站立攻撃・強)
金玉撃ち	× (站立攻擊·脚)
爪先刺し	下灣口(下灣攻撃・弱)
西瓜割り	下蹲△ (下蹲攻撃・強)
弁慶折り	下蹲×(下蹲攻擊·脚)
肋骨割り	◆+□ (特殊攻撃・弱)
頭蓋カチ割り	◆+△ (特殊攻撃・強)
株尻落とし	◆+× (特殊攻撃・脚)
百舌鳥刺し	跳跃中□ (跳跃攻撃・弱)
脳天割り	跳跃中△(跳跃攻撃・強)
跳び刺し蹴り	跳跃中× (跳跃中攻擊 · 胸)
額面踏み	对手倒地中方向键下方向+攻擊键(追擊)
顎外し	□△※怒槽三分之一以上



伊贺忍军

IGA NINJAS







通常技	
横斬・軌	□ (站立攻撃・弱)
縦斬・裂	△(店立攻撃・強)
昇織・激	× (站立攻擊·脚)
屈横斬・破	下牌 [(下牌攻擊 · 期)
屈縦斬・破	下跨△ (下跨攻撃・強)
屈蹴・突	下灣× (下蹲攻擊·脚)
弊新・竜	◆+□ (特殊攻撃・弱)
大縦斬・裂攻	◆十△(特殊攻撃・強)
転職・渦	◆十× (特殊攻撃・脚)
空横斬・弧	跳跃中口(跳跃攻撃・弱)
空縦斬・崩	跳跃中△(跳跃攻撃・強)
空昇蹴・絶	跳跃中×(跳跃攻擊·胸)
掌・壊	对手倒地中方向键下方向+攻擊键(追擊)
転回斬・獅	□△※部槽三分之一以上



无眼示

MUGFMJI







必殺技	
"ミント命名" フンドシマンアタック一号	*** +[]
"ミント命名" フンドシマンアタック二号	+ *++△
"ミント命名" フンドシマンアタック三号	**++×
"ミント命名" フンドシマンアタック四号	** + +
"ミント命名" フンドシマンアタック五号	₹≢ ≑ +△
"ミント命名" フンドシマンアタック六号	•≠+×

置器飛技

"ミント命名" フンドシマンアタックG (グレート)

怒MAX時◆◆◆◆◆□or△

秘奥義

"ミント命名" フンドシマンアタックD(ダイナマイツ)

生命红点灭时◆◆**#**◆◆+○or△

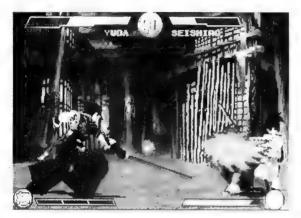


幽坠

YUDA







必殺技	
深遠なる間「傲慢」	# ★+□
深遠なる間「冒涜」	***+ △
深速なる陽「蹂躪」	**++X
深速なる階「怯情」	** + +
深速なる闇「悦楽」	+≠++△
深遠なる間「怨聴」	**++X
武器飛技	
深連なる間「報復」	窓MAX時◆◆■▼■◆十□or△
秘奥義	
深遠なる間「慟哭」	生命红点灭时 ◆◆★◆◆◆+□or△



九皇苍志狼

SEISHIAO





必殺技					
九皇天昇流	冽水の域	空月門	3	++4-	+□or△
九皇天昇流	冽水の域	刀腦		+++-	+□or△
九皇天昇流	冽水の域	刀鵩	影	+#4-	+□or△
九皇天昇流	冽水の域	刀朧	A.		
		刀鷹弱、	強or刀贏影弱、	強击中時♥	*++
九皇天昇流	転昇烈水	起			
	站工	工攻撃 ・	弱or特殊攻擊·	強击中時 *	* *+
九皇天昇流	転昇烈水	流		転焊	烈水中◆
九皇天昇流	転昇烈水	瀕		転昇	烈水中中
九皇天昇流	転昇烈水	解		転昇系	
九星天昇流	転昇烈水	月虹		転昇系	烈水中×
九皇天昇流	転昇烈水	月剋		転昇烈水中	P□or△
九皇天昇流	転異烈水	月閃	月剋中△九	皇天昇流 (运 昇烈水
九皇天昇流	転昇烈水	月衝		J]閃中×
九皇天昇流	転昇冽水	起			
	站式	7攻撃。	确or特殊攻撃·	弱击山路◆	##+A

九皇天昇流 転昇冽水	流	転昇冽水に⇒
九皇天昇流 転昇冽水	溯	転昇冽水中◆
九星天昇流 転昇冽水	解	転昇冽水中〇
九皇天昇流 転昇冽水	霞	転昇冽水中×
九皇天昇流 転昇冽水	鬼难	転昇冽水中□or△
九皇天昇流 転昇冽水	鬼断	鬼薙中△
九皇天昇流 転昇冽水	鬼神殺	鬼断中×
九皇天昇流 流水の障	鬼連殺	△○※怒槽有的状态
武器飛技		
九皇天昇流 冽水の奥	支 真月円	怒MAX時→+≠+++
九皇天昇流奥義 双刃	天昇	
転	昇冽水or冽z	〈中怒MAX時◆◆≠₹★◆十△
秘奥義		
九皇天昇流 冽水の絶義	流水冽昇覇	生命红点灭时◆₹≉◆₹≉+△
九皇天昇流絶義 真霊	天昇覇	
転昇	別水の「冽水中	生命红点灭时▶♦≒▶♦≒+△



操作说明

基本操作

→: 前进

*: 下蹲

▶: 下蹲

★: 下蹲(对手进攻时做下蹲防御)

◆: 后退 (对手进攻时做站立防御)

■: 向后跳跃。(对手进攻时做空中防御)

★: 垂直跳跃

▶: 向前跳跃

A键 (短促按下): 弱拳

(长时间按下): 强拳

B键 (短促按下): 弱踢

(长时间按下): 强踢

选择键: 暂停

特殊操作

摇杆快速"◆◆: 倒退步

同时按下AB键: 挑衅

同时按下◆+AB键: (仅用于換人战) 換人

防御中按下◆+AB键:(仅用于換人战,消

耗槽值): 防御 cancel。換人

模式说明

本游戏中能操作的模式有以下几种。

联赛模式 (トーナメント)

参加联赛争取获得冠军。分成三种对战方式: 一对一的"单打",二对二的"换人战",和三对三的"团体战"。

奥林匹克模式 (オリンピックモード)

选择SNK队或者CAPCOM队,以个人或团体的身份,参加各种项目的比赛。每一项目还有更详细的内容。

超级循环 (スパーリング)

以 CPU 为对手,练习必杀技、连续技等。

通讯 (つうしん)

用通讯电缆与另一台NG 袖珍机连接,进行对战。另外,与 DC 机相连,就能交换数据。

登录 (とうろく)

能够登录你命名的角色,同伴和团队。

战绩 (せんせき)

可以浏览联赛、奥林匹克、通讯等各种模式的战绩。

战斗系统

平均式 (アベレージスタイル)

猛攻对手,积储槽值。待消耗一定槽值后,就能发动"超必杀技"。再积储槽值,还能发动强力的"LV2超必杀技"。可以说是万能型战斗方式。

[平均式专用特殊动作]

快速按下→→: 前冲(按住→不放开,会一直跑动)

防御中,同时按下→+AB键(消耗槽值): 反击

倒地之前同时按下 AB 键: 倒地回避

反击方式 (カウンタースタイル)

用"能量存储"可以提高攻击力。进行"避攻击"时,极易获得反击,且不会出现防御崩溃。另外当体力槽只剩1/8,或用槽值MAX,能发动"超必杀技"。当这两个条件都满足时,还能发动"LV2超必杀技"。

[反击式专用特殊动作]

同时按下 →+AB 键:避攻击

避攻击中按下任意键: 反击攻击

同时按下 ◆+AB 键:能量存储(按住键,就能不断地存储能量)

猛攻式 (ラッシュスタイル)

用超强猛攻"连环指令"积储槽值,可以积储 多达3个能量槽。猛攻的威力足以弥补单独一击杀 伤力低的缺点,属技术型攻击方式。

[猛攻式专用特殊动作]

快速输入 → →: 前冲 (按住 → 不放开, 会不断地跑动)

防御中,同时按下→+AB键(消耗槽值): 反击

倒地之前同时按下 AB 键:倒地回避弱攻击之后,立刻强攻击:连环指令。

具林匹克模式详

在奥林匹克模式中,可以参加各种竞技,向新记录挑战,获取奖牌。通过比赛获得的帕(点数单位)可以用来交换隐必杀技。

奥林匹克的流程

1、选择 SNK 队或 CAPCOM 队。

SNK队的管理人是"莉姆露露", CAPCOM的管理人是"卡琳"。



SNK队是莉姆露



CAPCOM队 是卡爾。她俩分别作 为管理人登场了

2、进入主菜单。可以选择以下菜单。那时,管理人会解释菜单内容

参加竞技: 开始进行各种竞技

浏览记录: 查看得分和获得的技能。



根据得分情况, 有时会遇到这样的评价

掌握技能: 用获得的帕交换隐必杀技

交谈: 与管理人交流感情 终止: 结束奥林匹克模式

竞技中,若取得好成绩,会提高管理人对你的 好感程度,她的态度会发生很大变化。当然,通过 交谈,也能产生同样效果。



增加好感,就能俘获她的

船斗全书



相反,她 会对你十分冷 淡

竞技

玩家能够选择的竞技共有7类。不过,如果团体选择个人竞技项目,内容就变了。

○团体竞技

生存赛: 比赛用一根体力槽击倒多少人。



关键是在一个回 合中,怎样才能少受 攻击

计时攻击: 比赛用多少秒击倒规定数目的敌



如果想得高分数,就必须用强力的连续技

快速爆破:每次用体力槽值的一个点,分别与10个敌人进行一招分胜负。



紧张刺激的一击必 杀决胜负!

〇个人竞技

标靶 9 (SNK 队专用):发射导弹,击坠飞速 而来的目标。



摇动摇杆,移动准星,按键发射导弹。游戏的内容 很简单

稻草人 (SNK 队专用): 类似侍魂的游戏。4 个地方放着稻草人,快刀斩断它们!



操纵着柳生十兵 卫、将稻草人一刀两 新

幻影圈套(CAPCOM队专用):操纵亚瑟,躲开交叉飞来的小红人,收集财宝。



你能感受到 CAPCOM的秀丽 之作《魔界村》里的 氛围

舞蹈天使 (CAPCOM 队专用): 伴随着音乐的节奏,输入画面上要求的指令,小人就会蹁蹁起舞。



街机版流行的跳舞 游戏,又在袖珍机里出 现了

格兰全书





	外式・奈落落とし	跳跃中♥+A
特殊技	外式・轟斧 陽	→+B
	八拾八式	*+B
投技	釟鉄	投的距离◆or◆+A
102 172	一刹背負い投げ	投的距离◆or◆+B
	百式・鬼焼き	◆◆ *+A (短or長)
	R.E.D.Kick(七百七式・独楽層!	→ → → → → + B (短or長)
	弐百拾弐式・琴月 陽	◆ ★ ▼≠ +8(短or長)
	七拾五式・改	★★ ◆+B(短or長)·B(短or長)
	百拾四式・荒咬み(発動)	◆◆◆ +A(短)
	(追加動作)百弐拾八式・九傷	荒咬み中♥♥◆+A(短or長)
必殺技	(追加動作)百弐拾七式・八錆	
SEASE SE	荒咬み中◆◆◆	▶◆+A(短or長)/九傷中A(短or長)
	(追加動作)百弐拾五式・七瀬	九傷中B(短or長)/八錆中B(短or長)
	(追加動作)外式・砌穿ち	八鑄中A(短or長)
	百拾五式・審咬み(発動)	◆★◆ +A (長)
	(追加動作)四百壱式・罪詠み	毒咬み中◆★▼★◆+A(短or長)
	(追加動作)四百弐式・罰蘇み	罪詠み中◆+A(短or長)
	九百拾式・礦摘み	◆ ◆ ◆ + A (短or長)
	秘奥義 裏百八式・大蛇薙LV]	+ # + # + + + AorB(可容力)
	秘奥義 裏百八式・大蛇薙 L. V 2	? ▼#◆#₹★ ◆+AorB(可警力)
超	最終決戦奥義"無式"(三神技の	壱)LVl + 4 → + 4 → + A
必殺技	最終決戦奥義 "無式" (三神技の	壱) L V 2 +★++★+A



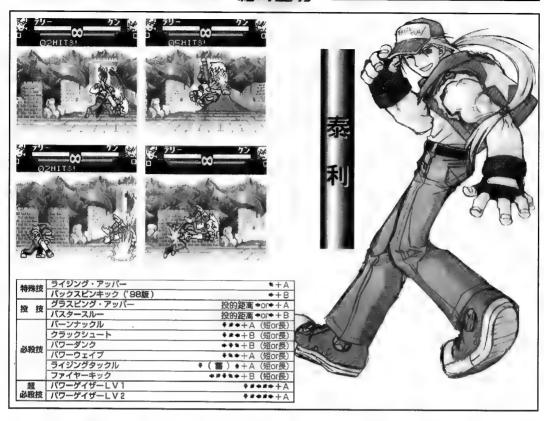






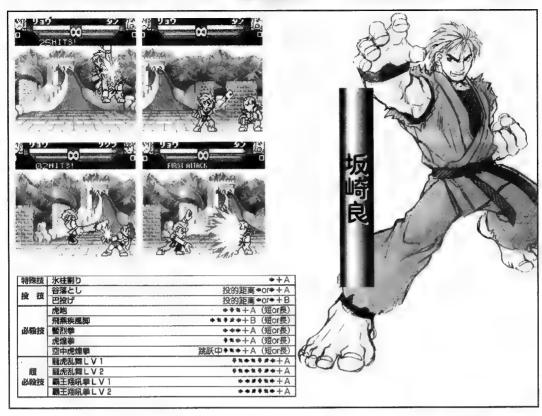
特殊技	外式・夢弾き	+ A · A
	外式・百合折り	跳跃中◆+B
	外式·轟斧 陰 "死神"	◆+B
投 技	逆剥ぎ	投的距离◆or◆+A
19K 13Z	逆逆剥ぎ	投的距离 ◆or ◆ + 8
	百式・鬼焼き	→ ◆ ◆ + A (短or長)
	弐百拾弐式・琴月 陰	◆★◆★ +B (短or畏)
	百弐拾七式・葵花	♥ # ◆ + A (短or長) 3 回連続入力
必殺技	百八式・腿払い	◆ ◆ ◆+A(短or長)
	参拾壱式・爪櫛	◆◆★+B(短or長)
	厚風.	投的距离◆★◆★◆◆
	屬風 (投miss)	投的距离外◆★★★◆◆+A
	禁干弐百拾壱式・八稚女LV1	#***### + A
越	禁于弐百拾壱式・八稚女 L V 2	*******A
必殺技	裏百八式・八酒杯LV 1	サポキポキキキ+A(可蓄力)
	裏百八式・八酒杯LV2	♥##♥♥♥+A(可蓄力)

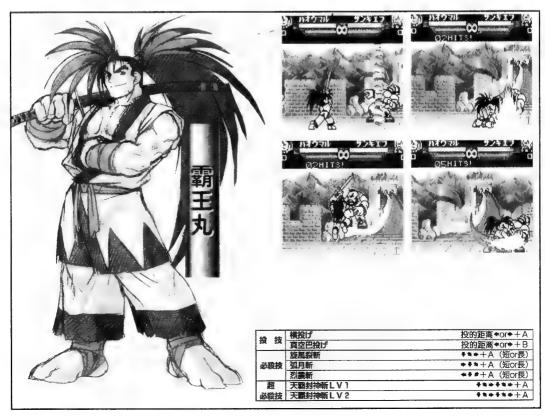
格兰全书





格斗全书



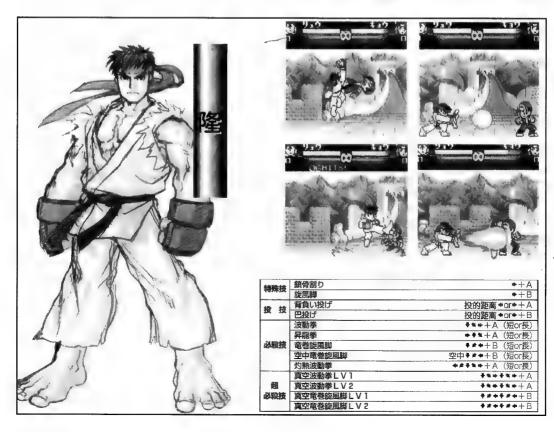


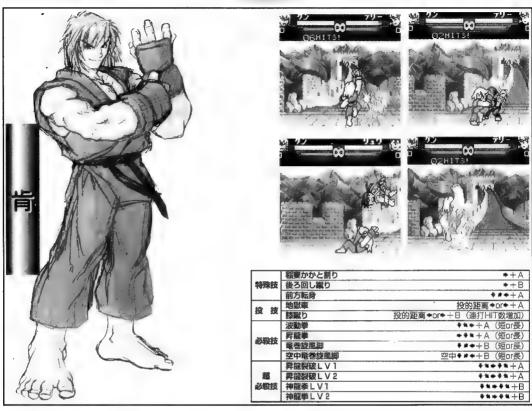
格兰全书



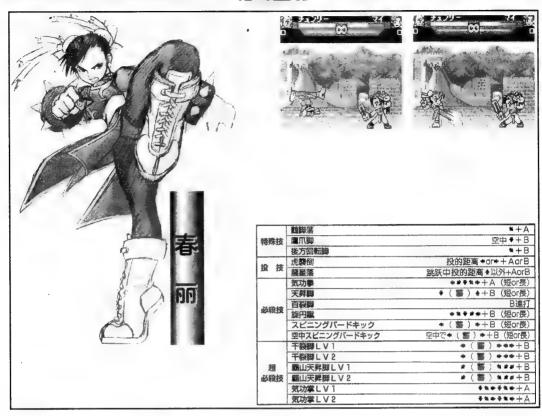






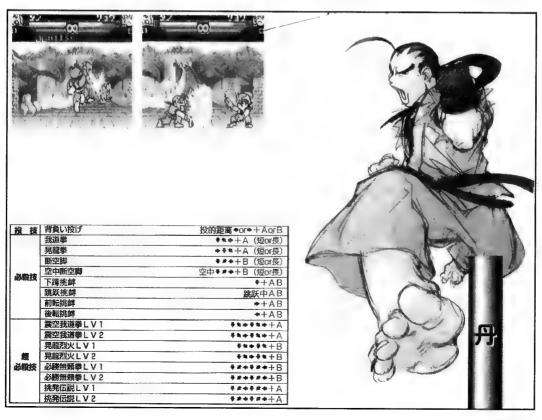






















月華甸士在NGP 裏展場 4 死決醫/

幕末浪漫 特别篇

月华剑士

皓月襄黎放、散葵的花





时完 光 好 到 维 浩 系 瀚 逝初 护 两 历 的 开 神界史 精 后 的的 de 境 指 [00] 31

「方、大」「方、大」「方、大

地狱门

它就是 吃就维系着t 「现世」与 「常世」 「常世」

生者的世界

游戏模式介绍

主菜单

● IP PLAY: 1人玩的游戏模式

STORY MODE,: 自选角色,参加战斗,使故事情节向前发展。

SURVIVAL:不停顿地战斗,看能击倒多少对手。

TIME ATTACK: 在设定的时间内,看能击倒多少对手。

TRANING: 练习模式。可以演练连续技,确认攻击力。

H.R CONTEST:神崎十三做为主人公的迷你游戏,名叫"神崎十三 in 本垒打竞争"。

MUKURO: 骸做为主人公的迷你游戏,名叫"骸 in 地狱门大脱出"。

● VS PLAY:接上通讯电缆,就能对战。 VS GAME:普通主游戏,由2P对战。 H.R CONTEST:"神崎十三 in 本垒打竞争"的2P对战。 ● GALLERY: 购买、阅读、交换卷轴画

购买、阅读卷轴画:可以购买、阅读卷轴画。

出让卷轴画: 将卷轴画出让给其他玩家。

受让卷轴画: 从其他玩家手中接受卷轴画。

返回:返回主游戏模式选择画面。

※卷轴画的种类:

卷轴画用点数购入,之后就可阅览。通过普通的战斗、迷你游戏等多种游戏,可以积累点数。点数越多,可以购入的卷轴画越多。卷轴画有许多种类。

身世: 各角色的身世 (共14卷)。

旅行目的: 有关各角色的故事介绍(共9卷)。

结局: 嘉神战之后的结局 (共9卷)。 新的旅行目的 夏神战结束之后 多角色的

新的旅行目的: 嘉神战结束之后, 各角色的故事 (共13卷)。

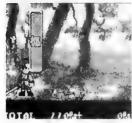
月华剑士: 各角色的彩画(共16卷)。

死斗: 发动秘诀后出现的彩画 (共15卷)。

结局2: 黄龙战之后的结局(共13卷)。

特殊:特别画卷(共10卷)。

奥义之书: 改变设定值(共12卷)





若CPU战获胜,就能得到点数

用获得的点数, 购买自己喜爱的卷轴画

● GAME OPTION: 改变游戏各种设定值的模式

EXIT:返回主游戏模式选择画面。

DEFAULT:将设定内容恢复到初期状态。

REPEL STYLE: 设定反弹操作。

GAME LEVEL: 分3级调整 "1P PLAY" 的 难度。

ROUND SET: 选择"1P VS PLAY"的获 胜次数,选择范围为 1-3 次。

ROUND TIME: 设定"1P&VS PLAY"各回合的对战时间。

BGM: 听游戏中使用的 BGM。

SE: 听游戏中使用的效果音。

AUTO POWER OFF: 设定10分钟时是否切断电源。

DATA CLEAR: 消除全部设定和卷轴画。

剑质

剑质是《月华剑士》系列游戏中十分特殊的系统,玩家选择了角色之后,就可以从两种剑质中挑选一种。

力

攻击力强, 具有"削"去普通技的能力。

可以由一部分必杀技cancel "升华" 成超奥义 剑质槽 MAX 或体力槽闪光时,可以使用"潜在奥义"。

技

可以使用"连杀斩",由普通技转接更高级别的技。

剑质槽 MAX 或体力槽闪光时,可以使用"超奥义"。

剑质槽 MAX 与体力槽同时闪光时,可以使用"乱舞奥义"。

技 表





必殺技	Section 1985
一刀・疾風	***+A
一刀·空牙	++*+A
一刀・兜割	強空牙中A
一刀・連刃斬	**++A
一刀・嵐討	◆ ₹ → +B
一刀・束風	**++B
超與義	The second second
活心・伏龍	****+AB
潜在奥義	the second second
活心・亢龍	***+B



即名方守天





必殺技	
逸刀・朧・上段	▼#◆+A (長)
逸刀・朧・中段	♥#◆+A (短)
逸刀・朧・下段	₩₩₩÷B
逸刀・新月	▶♦ ♦+A(短)
逸刀・新月・裏	→ ◆ ◆ + A (疫)
逸刀・双月	剣質「技」新月中A
逸刀・月影	◆◆◆+A(◆+A連打)
帯刀・歩月	+++AorB
超與穀	
十六夜月花	• • • + + AB
潜任與義	
乱れ雪月花	****+B









必殺技	
氷刃	**++A
霜花	++*+A
瞬雪斬	**++A
氷鏡	* * * + + B
垂斬	** *+B
超奥義	
樹氷	****+AB
潜在奥義	
真・雪風巻	****+B



^{升之限者} **玄武翁**





必殺技	
亀筮	**++AorB
亀舞・地	** + +A
亀舞・天	• • • + + B
釣果大良	+**+AorB
無功用・天	◆◆ * + A (短)
無功用・地	◆◆ #+A (長)
無功用・人	◆◆ #+B
超奥義	
玄武の咆哮	→ ◆ ₹→ +AB
潜在奥義	
玄武の怒り	*** *+B



小阴阳,一条明子





必殺技	
式神・天空	**++A
劾鬼・泥田坊	+ * + AorB
明流・鞠転げ	泥田坊着地後按键
明流・しゃぼん飛ばし	泥田坊着地後 ◆ + A (短)
明流・文鎮放り	泥田坊着地後◆+A(長)
明流・鞠放り	泥田坊着地後◆+B
明流・鞠落とし	泥田坊着地後♥+B
光明五十五霊符・右往左右	往 ◆ ◆ ★ + A (短)
光明五十五霊符・天地無	用 ◆ ◆ ★ + A (長)
光明五十五霊符・暗中模	索 ◆♥≠+B
天文・星の巡り	₹ +B
天文・掲げし北辰	星の巡り後B
天文・転する北斗	星の巡り後A
効鬼・清姫	◆ ◆ ◆ + A (短)
代わり人形	◆ ◆ ◆ + A (長)
変化人形	→ + + + B
明流・踏みつけ	空中♥+B
天文・墜つる宿曜	空中◆+B
あか狸寝入り	倒地中按B键
超奥義	
式神・六合	+++AB
潜在奥義	
効鬼・百鬼夜行	***+B







必殺技	
疾空殺	◆ 警 ◆+A
虚空殺	▼ 雲 ★ +A
.狼牙	◆ 警 ◆+B
狼牙・直式	狼牙後 ◆ + B
狼牙・斜式	狼牙後◆+B
狼牙・伏式	狼牙後◆+A
俊殺	***+A
俊殺・連	俊殺击中後A連打
俊速・無の間合い	剣質「力」前冲中按B键
超奥葉	
真・狼牙	+++++AB
潜在奥義	
最終・狼牙	****+B



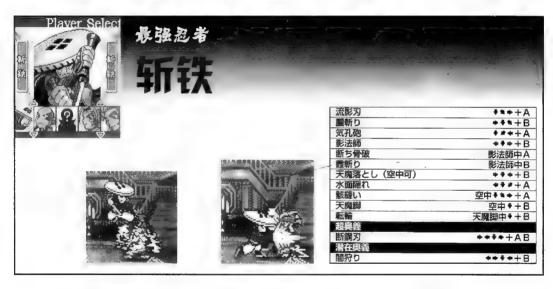
江广喧哗樱





必殺技	
雀刺し	***+A
居飛車穴熊(九手詰め)	◆+A連打
穴熊のふんどし脱ぎ	居飛車穴熊中◆+A
必至	→ ◆ ◆ + A (整可)
高飛車	→ + + + B
将棋倒し	**+B
桂馬の高上がり	→ * * + B
風車	***+A
超挑発	** *+B
超奥義	
盤上此の一手"と金"	+ +++AB
潜在奥義	
盤上此の一手 "飛車"	****A
盤上此の一手 "角行"	*** *+B



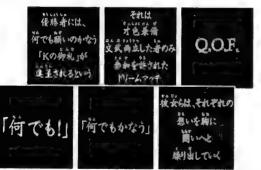




游戏概要

序墓

历史进入了世纪末之年——西历 2000 年。世界各国的著名女格斗家不约而同地收到了一封邀请信,信上写着"2000 年,举行 QOF。本大会的优胜者将荣幸地获得'K之御礼'。凭此礼,可实现一个梦寐以求的心愿。"[X]



奖品是能够实现一个心愿的"K之御礼"。为了获得它, SNK 的女格斗家展开了激烈的拼杀!

附记

"我想再增加几个心愿"一类的心愿,将无法 实现!

附记2

"收到本邀请信者请务必出席(禁止男子参加)"

附记3

"本作品纯属虚构,登场人物及团体与其它任何格斗游戏决无关系!"

QOF 是什么?

邀请信发出者[X]到底是什么人?

一提这事儿, 就吊起了所有女性的好奇心。

现在,就在这里,本世纪最后(预定)的"暴露私欲大战"就要开始了!

原创系统

乙女槽

画面下方的槽。发动攻击、或防御对手的攻击 时,槽值增加。积满一个槽,就变成一根贮存棒, 存放在槽的旁边。最多可以存放三根贮存棒。消耗 贮存棒,就能进行超必杀技、爆击等特殊攻击。

特殊猛烈攻击

防御时,同时按下A、B键。消耗乙女槽。 爆击

有贮存棒时,同时按下 ♥ ♥+AB 键。每个角

格斗全书

· 色各有一个固定的爆击技,需消耗一个乙女槽的 贮存棒。

总回放

用超必杀技给对手致 命一击,就能回放被杀角 色的毕生经历。

过去的游戏中使用过的 画像都登场了。真让想了解 女孩子身世的人感到高兴!



道具

本游戏中,允许装备一件助战的道具。但练习模式中,不能装备道具。从道具选择画面或模式选择画面中的"道具"项,可以确认各种道具的效果。

获得道具的方法

进入 "QOF 模式",满足特定的条件,并击倒对手。或者进入"2PVS",并击倒对手。就能从对手持有的道具中,挑选自己喜爱的东西。

交换道具

将2台NGP用通讯电缆连接,互相挑选各自喜

爱的道具, 确定后就能交换。

占倒敌人,就能缴获道具。 选准作战对手,可以提高作战 效率



" @WSCO 01343

隐藏角色的出现方法

闯关过程中没有失误,或者打满足150回合。 **惠璞**

击败最初可选择的8个角色,或者打满足80 回合。

X小姐

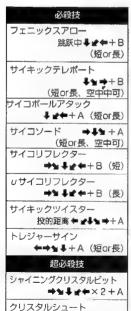
获得全部道具,或者打满100回合。

特赠

当看过每个角色(包括隐藏角色)的结局之后,就能欣赏全部角色都登场的谢幕演出。只要看过一遍全角色演出,以后每次闯关成功,就能看到这个盛况。场面非常热烈。







1x41x4+B

マジカルテンプテーション

フェニックスファングアロー 跳跃中**∮≒→**∮**★→**+B







格兰军书



必殺技

アクセルスピンキック ↓★+B (短or長)

シェルミースパイラル

投的距离←ビ↓≒★→+△

シェルミーアックス

シェルミーシュート

← ≥4 ★ + B (短or長)

シェルミーホイップ

↓ * + A

→ 4 % + B

シェルミークラッチ

シェルミーキュート クラッチ・ホイップ・

スパイラル中 ♣★ →+B

超必殺技

シェルミーカーニバル

投的距离←₩↓↓★

 \times 2 \pm A

シェルミーフラッシュ

投的距离→★↓↓◆ $\times 2 + A$

シェルミースペシャル

4×+4×++B

WER R 必殺技 式神・天空 **♣★★**+A (短or長) 効鬼·髭入遵 ➡♥★+A (短or畏) orB うち とくせいの ガマンしてな

効鬼・招き猫 ⇒┪▮≥←+A

変化人形 弾き

₽₩#+B (成功後B追击)

天文·星の巡り **4**1+B

天文・かかげし北辰

星の巡り後▮★+B

天文・転ずる北斗

星の巡り後↓★+A 超必殺技

明流・鞠つき

跳跃中 124124+B

式神・天火 ♣★★★★+A

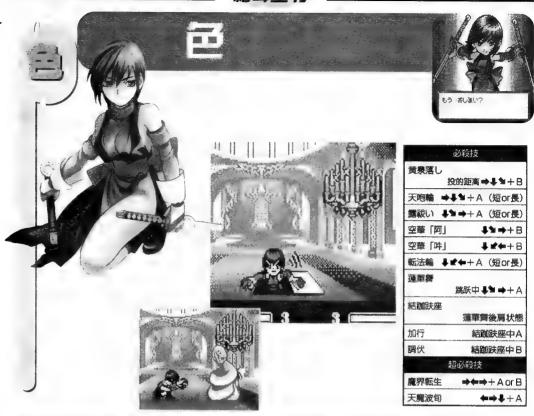
効鬼·魑魅魍魎

→11/4→+B





格兰全书













游戏系统彻底攻略

机种: DC/ARC 出品: NAMCO

STUL AUDIE

《SC》游戏系统 1 独特的移动系统

《SC》的移动操作非常简单, 只需按住某个方向键, 角色就会朝 该方向移动。这种移动方式叫作 8WAY-RUN(8方向移动), 由于能 随意控制移动方向,所以常用于攻 击和躲避。与此相对,不按任何键 或按下防御键的状态叫作站立状 态。不断地改变角色的状态, 让他 于极而如于站立状态,时而处于 8WAY-RUN 状态, 角色就能做出 各种动作。不过,如图所示,两种 状态的操作各有不同。特别是站立 状态时, 欲向近处移动, 却呈下蹲 状态。遇到这种情况就要采取移 步。所谓移步就是点击方向键,朝 某一方向小步移动的现象。移步之 后,继续按住该方向的方向键,就 能转入8WAY-RUN 状态了。所以 当朝近处移动和下蹲动作的操作发 生矛盾时,用上述方法就能解决。

站立状态的操作



要点 立站状态时,按住防御键的同时按上方向键则跳跃,若只按下上方向键时则变成8WAY-RUN状态。

8WAY-RUN 状态的操作



要点 8WAY-RUN 状态下,除了 前后移动,还能左右(远近)移 动。

Souldinies

《SC》游戏系统 2

攻击的种类与属性群

各个角色以自己最擅长的技法展开攻击。那些技法分成了几大类。按攻击方向可分为三类,即横斩、纵斩和踢技。进一步根据攻击判定及技法的性质还能细分类,具体分类如图。简要说明如下:

一般情况下,上段攻击出招快,中段攻击易击中。 下段攻击出招慢,却易攻破对方的防御。而中段 攻击虽易击中,却也容易被对手防御,掌握了这 些基本性质,就能根据实战局面灵活运用了。

格兰全书

横斩



与攻击 判定无关, 使用社器的 横向攻击统 称为横斩攻 击

纵斩



挥臂 向上和挥 臂向下的 纵向攻击 统称为纵 斩攻击

踼技



与攻击 方向及性质 无关, 用脚 踢对手的政 击系统称为 踢技

上段攻击



出手快

中段攻击



特殊中段



但也易被躲避 极易操作

不能防御之攻击



防御 失效 能使对手的

投技多少有些特殊。第一,输入指令后 角色即摆出抓投姿势。若这时就抓住了对 手, 当时就施展投技。第二, 抓投姿势分站 姿和下蹲姿势。一部分角色摆出抓投时,还 会使出打击技, 这种技法叫打击投技



接投技

SOUL ALIBUIS

《50》游戏系统3

当对手发动攻击时,按 下防御键,进行防御状态以 躲避对手的攻击。防御分为 站立和下蹲两类, 根据对手 的攻击位置区别使用。另外, 对付不能防御的攻击技,只 能采取跳跃或8WAY-RUN躲 避。



对付上、中段攻击采 取站力防御



对付上、下段攻击采 取下蹲防御



对付不能防御的攻击 采取躲避!

躲避投技的方法

当对手摆出抓投,欲施投技时,我们立刻知道他要用上段攻击。所以用下蹲防御就能躲避。另外, 当对手刚抓住你欲施投技时,立刻输入投技摆脱指令,就能摆脱对手的投技。而且在防御状态中也能使 用这种投技摆脱技。当你被追击时,就可以在采取防御的同时,输入投技摆脱指令。这样做还可同时防 御对手的普通攻击。

防御的同时用投技摆脱技 OK!



被追击时,一 边采取防御

一边输入投技 摆脱指令。这样做 就会万无一失

500	●投技		
100	技名	操作	摆脱
1n	基本投創	%+ (A)	8
按	基本投資	%+ (8)	®
村	後度	< >→%+®	•
숇	ヘナンズアーチライティング	-\$- >⊗+ -®	®
X	メルファディア	⊕ + ® +	(f)
策	ヴィ・トゥルサロス	(*)+ (*)→	8
重	トゥルス・アズルスグ①	200+例对手下	(1)(0)
नर	トゥルス・アズルスグ②	型图+图(对手下)	(I)
	ブラッディードリル	®+A	8
36.36	マイトアトラス	2000年安瓦克 公+ 00	1

技名	操作	摆脱
開三宝	21 8+ (9)	8
捧三宝	≌⊗+®	8
●倒地投打		
技名	操作	推脱
	操作 俯卧倒地头朝对手《②+C=+②+S=	推脱 ②or①
技名	操作	(X) car (Y)
技名 エルアット・ルスタリオウ)	操作 俯卧倒地头朝对手《②+C=+②+S=	

高等防御系统·碰撞防御

所谓碰撞防御是指将对手的攻击反弹回去,或改变攻击力量方向的动作。如图所示,根据对手的攻击方式,可以采取两种防御动作。碰撞防御几乎能防御全部攻击,但必须根据对手的攻击方式,预先输入指令,摆好碰撞防御的姿势。实战中很难做到这一点。不过当碰撞防御成功之后,局面会变得对防御一方有利。

反弹 上·中段令@/中·下段的@



反弹的长处与短处

长处是指令输入简单,能把对手向后推。短处是成功之后占优势的时间比转移短。



优势不很明显

转移 弾き上・中段令A/中・下段区A



转移的长处和短处

长处是能从对手的侧面采取行动,以及占优势的时间较长。没有明显的短处,只是某些姿势不易施展这一技法。



应尽量使用转移技

碰撞防御之后的攻防

碰撞防御成功之后,防御一方至少在0.3秒内处于有利状态,因此能够继续完成一些浮空技和投技。那么,攻击失败一方该怎样行动呢?虽然这时他已经无法移动位置,但却能随时使出碰撞防御。这就叫作碰撞防御反击。其实这是攻击失败者唯一的对抗手段。碰撞防御反击的指令与碰撞防御相同。这时失败者只能仔细观察对手的行动,并做出判断,决定是采取碰撞防御反击还是只采取防御。另外DC版中,即使对手绕到了背后,也能使用碰撞防御反击,但不能使用碰撞防御。

遭到反弹之后…



攻击被对方识破,攻击力量被转 移,自己处于被动地位

对手绕到背后



对手又绕到了背后, 欲施投技

DC 版里能够施展反击!

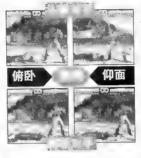


DC 版里能使用碰撞防御反击! 重新占优势!

SOUI AII BUR

《SC》游戏系统与 躲避追击的行动群

当遭到特定的攻击时,角色倒地。倒 地状态中, 对手可以随意攻击, 所以必须 设法立刻摆脱这种状态。一般情况下,倒 地后输入右表中的指令, 采取起身动作 即可。起身动作的性质各不相同,例如横 转起身做横向移动, 虽可躲避对手的追 击,转动中却不能立刻进行防御。而原地 起身虽不能远离对手,却能够立刻进行 防御。因此必须根据战局选择招数。



●起身动作指令总表

起身动作	指令
原地起身	到地时按防御键
前转起身	到地时按 ⇨
后转起身	倒地时按 ⇔
横转起身	倒地时按 介or ⇩

※转动中不能防御

最危险的倒地状态

如图所示,倒地状态分4类。其中俯卧脚朝 对手和仰面头朝对手最危险,正在起身时若受到 攻击,将背后遭受攻击。处于这种状态时,起身 千万小小。





日遭到攻击,将背后 受敌

这两种状态的起身 定要小心

学试原地起身

前、后转起身过程中, 转动时虽然无防备, 但 要牢记一点,刚开始动作时按动防御键就会变成原 地起身。转动中如果发觉有被击中的危险,或者在 行动之前,都可利用上述操作方法,按动方向键之 后,接着按下防御键,就能变成原地起身了。





之70案对手的动向,

便按动防御键, 变成

原地起身 若发党对手将发动攻击

防御系统Ⅳ

STULL ALIBUR

《SC》游戏系统品

当被浮空技击中浮到空中时, 就处于完全无防备状态之中。这 时对手一定要用空中技进行攻击。 完全避开空中技的攻击是不可能 的,但却能用空中控制躲避多数 空中技。空中控制的操作很简单, 在受到空中技攻击之后, 只要朝 想飞行的方向按动方向键即可。 若洗择了斜向飞行, 也许因为受 到两个作用力, 移动量会增加许 多。这可是逃跑的妙招。另外,被 击浮空之后, 若未受到任何攻击, 那么按下防御键和方向键。落地

浮空之后

着地前按动 A 键









▲ 空中遭到攻击后



关于着地

与受身十分相 似、采取空中控制之 后, 按住方向键再按 防御健.就能着地,并 能立刻呈站立状态。

的同时就起身。这个动作叫受身,由于能从倒地状态立即采取躲避动作,实战中经常会用到。受身分几 大类,性质各不相同。这里介绍的受身类型,具有与起身动作相同的性质。

多种状态况下都能做受身动作

不仅浮空时能做受身动作, 倒地时也能做。这时的 受身动作大多是蹦起后退,根据按键方向分成三类,虽 然动作迅速,但行动开始后便不能进行防御。

原地



向对手的方向键,就 动作,能拉大与对手 击的受身动作 会做这个动作

跳起后退



最常用的受身 的距离



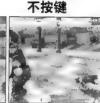
空中控制的重要性。

实际上, 倒她中受到攻击时也能用空 中控制,并能调节飞行距离。空中控制不 仅能增加移动距离,还能控制飞行时的姿 势。例如着地时使两脚朝下,一落地就立 |刻能站立,即使倒地也能立即起身。 可见 空中控制甚至能影响着地后的动作。





按下方向键, 就能远离对手



不按任何键,只能 这么远。但易起身攻击

SOUI ALIBUIS

《50》游戏系统7

《SC》中有一种特殊动作叫蓄力,静止状态下按下 X+Y+B,就开始做这个动作。一开始先积贮体 力,待身体开始发出绿光时出招,若能击中对手,就会获得与反击命中同样的效果。与此相对,若蓄力 时按A键取消,身体就发出黄光。这时如果用特定技法攻击,这种技法竟能变成不能防御的攻击。对 于顽固防御和起身攻击的对手,用这两种攻击方法都十分奏效。

按 X+Y+B 发动!



身呈绿色时发动攻击 就能反击击中!



首先输入指令,发动 蓄力



静止不动, 直到蓄 力完毕



身体开始发出绿色 光。这时若发动攻击



肯定能反击击中

按 X+Y+B 发动!

中途按 A 键 Cancel

身呈黄色时发动攻击 使出不能防御技!



与蓄力1一样,按 X+Y+B 发动



中途按下A键 Cancel, 才正式发动第 2种蓄力



若蓄力完毕, 身体会 短时间呈现黄色



这时若用特定技攻 击,就能变成不能防御的 攻击



豐醒的宿命

KILIK

-		244
334	ᄍ	177

至 平 汉		
技名	操作	攻击判定
殴襲棍	Ā,	Ŀ
落襲棍	6	甲
刈撃蹴	B	F
押襲棍	♣ å	下
割製棍	♣ Ĥ	ф
薙撃蹴	↓ K	下
段背棍	背向 Å	£
落背棍	港 自 ^B	中
刈背蹴	背向尽	上
掃背棍	背向♣△	下
割貨棍	背向 ♣ . ê	ф
薙背蹴	背向↓R	下
散夜棍	Sorûor⊅ å	中
陽墜棍	Sortor∂ B	中
翔開跳	BorBorEk	上
散夜棍	©+R00r©+8 40r\$+84	-
将月棍	0+000r0+000r0+25	ф
翔開蹴	@-5 k 51@+11 k 61@+2 k	上
揮掃棍	ම - 1 කිනුල්ම ල - 8 කිනුල්ම ල - 1 කිනුල්ම ල - 1 කිනුල්ම	下
雨泉棍	の・1 年代18日の10 - N 美元が用って	#1
刮磋蹴	9-1 首に「NB or 9-1 第元版図o-	下

固有技

技名	操作	攻击判定
双殴棍	Ø. Ø	上・上
流渓翼	A.O.B	上・上・申
左流渓	A A, 1	上・上
右流渓	A.A J	上・上
察通穿	⊗ ®	中
速襲棍	8 A	上・上
澎雾	@ A B	上・上・中
埃掃棍	₽®	下
凛乎	₽.®	下
荊棘掃	A A	ф
荊杲掃	@. @	中・上
杲乎	⇔@	上
液旋棍	← A	cia cia
糾乎	⇔ ⊕ ⊗ ⊗	中・下
即殴權	⇒A	Ŀ
追襲棍	⇒@.@	上・上
風候	⇒ Ø . Ø , Ø	上・上・上
疾旋棍	⇒ ⇒ @	上・上
凜擊棍	站立途中®	Φ.
連瀑棍	0.0	ф.ф
回穿牙	₹®	ф
飛泉棍	1 B	#
雅鋒	50	ф
鴻鋒	0.0 B	a · m

念刺棍	← B	#
7星	(=®	中
刮霜穿	<= € B	下
白沢穿	⇒ ß	Ф.
日外 日穿牙	⇒63	F
	⇒ B	P
嚴衝棍	é § → → 0	上。中
榮穿	(-2° ← B	防御不能
時 廻		中の個个能
立泉棍	站立途中 6	下
捲霜泉	下蹲之意	
崖鋒	左移步中 6	<u>+</u>
劃切鳅	₹ <u>§</u>	
戒破蹴	₹ B	7
莲霜 蹴	₹ 8	#
進将蹴	Œ B	ф
麗重嶽	<= € B	#
戒猜跳	⇒ Ř	Ф
旋霞蹴	⇒ €	⇒ · co
爾風嶽	"⇒⇒R B	ф.ф.ф
雷候	⇒⇒R R.B	ф, ф, ф. ф
尸穿	8 6	上・下
将穿	<= ₹ ß	Ф.Ф
崇穿	⇒86	中・上
閃翔蹴	站立途中·R	中
羟泉	站立途中 8、6	中・中
原鳴	Ā + B	ф.ф.ф.ф.ф
龍桐	<= 'Ā +'B̄	ф. ф. ф. ф
龍灣翼	<= Å + ₿ , ₿-	中・中・中
能翼穿	· (= A+B, B, B	中・中・中・中
衆穿	⇒ Å + B	m. ф. ф. ф.
录 牙		7 - 7 - 7 - 7
開三宝	2 Å + ₿	打擊投(下)
擇三宝	2 3 + 6	打擊投(下)
開三宝	指後℃ A+B	打擊投(下)
捧三宝	背後 夕 Ā + B	打擊投(下)
	下蹲中 Ā + 8	中・中・中
鴻翼	₿ + R	ф
空牙	2orvor≥ B+R	F
伏空牙	20r v or & B + R 1	
倒空牙	20r vor & B + 8 1	
鳳穿牙	<= B + R	Ŧ
戒越皺	⇒ B + 'K	ф.ф
翔双棍	Ã+R	ф.ф
山斗	2 Ã + Ř	7.7
沛乎	√ Å + Ř	下
端牙	₹ Ā + Ř	F
幾喝	⇒ Â +·Ř	上・上・上・上・
進封師	~ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	当身
	- 2 ⇒ Ã	下 下
封掃	^ 5 → B:	2
封牙	ヘスペラ	

封劃	U SI ⇒ R	上・上
封火	Û 2 ⇔ ¥ + ÿ	中
封翼	0 Ø ⇔ & + K	中
封乎	Û Ø ⇔ §:+ 'É	下
左準封	0 %⇔. û	特殊移動
右準封	0 0 ⇒ . 0	特殊移動
煌雷火	对手頭側仰面倒地中 4 - 6	ф
煌雷火	对手足侧仰面倒地中 4+1	. Ф
煌翊閃	对手頭側仰面倒地中 6 + 6	下
煌翊閃	对手足侧仰面倒地中 8 + 8	下
照雷火	对手頭個 俯卧倒地中 6-1	ф
照雷火	对手足侧俯卧倒地中6+8	中
照翊閃	对手頭側,俯卧倒地中点+8	下
照翊閃	对手定员,俯卧倒地中 A + B	下
夜魄	·Ĝ +·Ř·	上

天廟	↑方向跑动中 ^B	中
刮霜蹴	↑方向跑动中尽	下
飛廉	○方向跑动中 R A	下・上
鹏翼	○方向跑动中 🖟 + 🖔	ф
緋旋棍	∅ 方向跑动中 ੈ	ф
求蓮		ф.ф
巌衡棍	を方向跑动中 ⁸	#
旋瓣跳		ф.ф
霹嵐斌		ф.ф.ф
雷候		ф·ф·ф·ф
戒越獄	万方向跑动中 8 + 8	ф.ф

跑动技		
技名	操作	攻击判定
燿乎	②方向跑动中 ⁶	下
捻刺棍	☑方向跑动中 6	中
帝星	⊘ 方向跑动中 ®	ф
塵 風跳	少方向 跑动 中 [©]	Ф
黒旋棍	○ 方向跑动中 §	中
玄淵	⇒方向跑动中 [△] · △	中・下
玄翼	₿方向跑动中 A . ®	中・中
天覇	□ 方向跑动中 ⁸	Ф.
刮霜蹴	○ 方向跑动中	不
飛廉.	ひ方向跑动中 8 Å	下・上
勝翼	□方向跑动中 B+ R	Φ
朱旋棍	◎方向跑动中岛	上
紅蓮	○方向跑动中 ā · ā	上・上
騰衝棍	○方向跑动中 8	中
旋麘跳	☆方向跑动中尺	中・甲
辟嵐跳	□方向跑动中《《》	ф·ф·ф
雷候	○方向跑动中号,总、⑤	Ф.Ф.Ф.Ф.
戒越蹴	○方向跑动中 6 + 8	中・中
掖旋棍	⇔方向跑动中△	中
糾乎	←万向跑动中 Â、Ã	中・下
刮霜穿	←方向跑动中 6	下
置風跳	令 方向跑动中 [®]	ф
疾旋棍	⇒方向跑动中 Ā	上・上
巖衝棍	⇒方向跑动中 B	#
胡沙蹴	⇒方向跑动中®	下
燿乎	○方向跑动中△	下
捻刺棍	○方向跑动中16	3
帝星	○方向跑动中 ®	ф
雞風蹴	○方向跑动中 Ñ	中
黑旋棍	û 方向 跑动中 ⋅δ	中
玄淵	介方向跑动中 A · A·	中・下
玄翼	①方向跑动中 A . ®	ф.ф

操作	攻击判定
接近 5 + 6	投技
接近 6 + 3	投技
背後接近 A + G or B + G	投技
対手在作面接近 キャッカッチージ	投技
对 手右側面接近 8+0 or \$+0	投技
2.5+8	打擊投(下)
2 A + B	打擊投(下)
背後 2 Ā + Ē	打擊投(下)
背後夕百+日	打擊投(下)
	接近系 + 6 接近 6 + 9 新後接近 6 + 9 の 8 + 9 対年之 1 面接色 3 ・ , : * 5 ・ 7 対手左 1 面接色 3 ・ , : * 5 ・ 7 対手左 1 面接色 3 ・ , : * 5 ・ 7 で ふ + 8 新後で 高 + 8







寒風中的於藝人 XIANCHUA

酉华

蒀	本	掲

— T T		
技名	操作	攻击判定
剣節	A	Ł
剣拍	6	中
脚音	®	上
周斬	↓ ③	特中
屈劈	↓ (B)	中
刋脚	1 ⊗	下
転剣節	背向仍	上
転剣拍	背向⑩	中
転声脚	背向砂	中
転茎掃	背向↓⑥	不
転屈劈	背向↓®	中
転判脚	背向↓®	ন
翻羽斬	3or tor∂@	Ŀ
翻羽劈	3ortor⊅®	中
望星脚	3ortor⊅®	ф
翻羽斬	@+\@or@+A@or@+A@	上
翻羽劈	4+3 Bor B+1 Bor B+8	ф
望星脚	@+%∨@+fi∨@+&&	ф
羽客掃	②+> 着地際 8 or 3 + ^ 満地際 ® or ②+ ← 着地線 4	F
羽客律	©+3 着地際Φor@+介着地際Φor ©+6 着地駅 b	ф•ф
回刋脚	Φ+5 差地際やorΦ+3 海地際やor Φ+6 着地際で	下

固有技

技名	操作	攻击判定
麗韻	(B), (B)	上・上
瞳 乖瑟	Ø, Ø, ↑orØ, Ø, ↓	上・上
清麗歌	(A, A, B)	上・上・中
清麗曲	A , A ,← B	上・上・中・中
涼風香腫曲	A,A,←B,B	上・上・中・中・中
涼風妙麗歡	A , A , ←B , B , B	上・上・中・中・上
進跼掃	2 B	下
断茎斬	₽.®	特中
己屈撓	\$ €	下
踊翻斬	⇔ ⊗	中
綺雲	<- ₩	中
綺韻	<- ₩	中・上
紅刹斬	⇔®	上
芳羅斬	⇔®	上
燿風鐘	⊗ ®	中・中
燿風歌	4 ® , ®	中・中・下
涼麗燿風踏	Ø®,®	ф.ф.ф
香屈刺	0 B	中
踊躬斬	站立途中®	中
戻踊韻	站立途中倒,倒	中・中
華律	B , B	ф-ф
壮屈劈	-?®	中
壮隆詠	20.0	中-下

屈劈	f ®	中
昇拍 .	12 B	ф
雅律	¢-®	ф.ф
瑞律	<0 B, B	中・中・中
瑞楽	⇔ 8,8,8	中・中・上
紅躍刺	← (B):	中
紅羅刺 ~ 掘引	←®	中
礼刺	⇒®	上
進給刺	⇒®,8	上・下
礼舞	⇒®, ®	上・中
彩刺	⇒ • ®	ф
彩刺 ~搦引	⇒•® - -	中
進彩楽	⇒⇒®,®	中・中
進彩楽	⇒⇒®,®⁴=	中・中
~ 搦引 奉曲	(a) (R)	中・中
非四 乖香雲	68	# · +
紗拍	下路公田	中
紗紿刺	下路公園。園	T
祥律	站立途中®	中・中
祥紿刺	站立途中® ㈜	F
酔鶏脚	2 €	*
刊脚	₽®	F
爛脚音	10€	#
鶏紿刺	2 & B	ф
鶏紿霖雨籦	200,0	中・中・中
鶏紿霖潦歌	2 ⊗ Ø , Ø , Ø	中・中・中・下
碧紿霖涼踏		ф.ф.ф.ф
屋旋脚	12 @ Ø , Ø , Ø	
nets édic Béra	⇒®	中
	←®	
旋涼脚 進脚音	←®	上
零星脚	⊗®	中
学生阿 雲星綽遊刺		
	&B,B	ф.ф
翔鶏脚	站立途中®	中
寿異律	A+B	中・中
歓風掃	@+@ \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	下
回屈斬		中
登羅律	C-0+8	中・中
綽羅律 ·	□ A+B □ → A+B	中・中
尚明剣 臥昂詠		#
	站立途中心+®	下・上
騎昂楽 騎仙楽	站立途中④+⑤、⑤	下・上・上
		下・上・下
魚河藻	俯卧倒地中(A)+B	下
並娑蔵	₽®+®	中
震歩 ************************************	₽®+®	中
紅明剣 涼浄輝潤剣	№ +®	ф
	<=®+80	防御不能
乖退瑟	← = ®+®	当身

格斗全书

希芳剣	⇒ ⇒ ®+®	当身
遊歩瑟	A+16	特殊移動
遊歩紅明剣	A+® B+®	ф
水月脚	\$ @+®°	下
水月踏	\$ A+®, ®	下・下

041	-1	44
m	찌	14

		起列拉
技名	操作	攻击判定
連翻斬	少方向跑动中岛	上
紅躍刺	少方向跑动中 ®	中
紅羅刺 ~搦引	♂方向跑动中® ←	中
零星脚	♂方向跑动中心	中
零是綽遊刺	√方向跑动中®、®	ф·ф
洸羽斬	少方向跑动中 魯+邱	Ŀ
乖遊瑟	♂方向跑动中®+®	当身
遊步瑟	♂方向跑动中④+®	特殊移動
回身斬	□ 方向跑动中Æ	ф.ф
乃遊刺	☼ 方向跑动中®	ф
零星脚	□方向跑动中®	ф
军里 緯遊刺	↓ 方向跑动中®、®	ф.ф
光羽斬	↓方向跑动中®+®	Ł
乖遊瑟	↓方向跑动中®+®	当身
遊歩瑟	□方向跑动中@+%	特殊移動
回提斬	□方向跑动中®	中
累環律	□方向跑动中®	ф·ф·ф
幹鶏脚	○方向跑动中%	下
鶏紿刺	□方向跑动中®④	中
時給霖雨鐘	○方向跑动中 BA·A	中・中・中
鶏紿霖潦歠	* □方向跑动中® @ , @ , ®	中・中・中・下
寫治霖涼酱	□方向跑动中®图,图,图	ф - ф - ф - ф
光羽斬	□方向跑动中(2)+(3)	上
能遊瑟	□方向跑动中®+©	当身
遊步瑟	□方向跑动中图+⑥	特殊移動
衛皇	⇔方向跑动中套	rda .
符韻	←方向跑动中Φ	中・上
红躍刺	←方向跑动中 [®]	中
紅羅刺 ~揚引	←方向跑动中 🖛	中
進脚音	⇔方向跑动中®	ф
光羽斬	<──方向跑动中®+®	Ŀ
乖退瑟	←方向跑动中®+®	当身
遊步瑟	←方向跑动中&+®	特殊移動
芳躍斬	⇒方向跑动中◎	上
彩刺	⇒方向跑动中®	中
彩刺~揚引	⇒方向跑动中® ←	ф.
進彩楽	⇒方向跑动中®,®	ф.ф
進彩楽 ~搦引	⇒方向跑动中®,®←	中・中
元華徽	⇒方向跑动中®	F
出明剣	⇒方向跑动中®+®	+
希芳剣	⇒方向跑动中®+®	当身

連翻斬	○方向跑动中@	上
紅躍刺	○方向跑动中®	中
紅羅刺~揚引	○方向跑动中® ◆	ф
零星脚	○方向跑动中®	中
零星綽遊刺	○方向跑动中®、®	ф•ф
洸羽斬	○方向跑动中®+®	Ŀ
乖遊瑟	尽方向跑动中®+®	当身
遊歩聽	尽方向跑动中④+®	特殊移動
回身斬	介方向跑动中®	中・中
乃遊刺	① 方向跑动中®	ф
零星脚	↑方向跑动中®	中
零異粹遊剌	①方向跑动中®,®	中・中
洸羽斬	介方向跑动中®+®	Ŀ
乖遊瑟	↑方向跑动中®+®	当.身
遊歩瑟	↑方向跑动中®+®	特殊移動
回提新	夕方向跑动中®	中
累環律	ク方向跑动中®	中・中・中
酔鶏脚	グ方向跑动中®	下
鶏紿刺	⊘方向跑动中®®	中
鶏紿霖雨鐘	∅方向跑动中®®,®	中・中・中
跨轮森液歌	♂方向跑动中®®,®,®	中・中・中・下
類地探涼階	♂方向跑动中®®,®,®	中・中・中・中
洸羽斬	♂方向跑动中®+®	上
乖遊瑟	夕方向跑动中®+®	当身
遊歩瑟	♂方向跑动中⑥+⑥	特殊移動

投技

技名	操作	攻击判定
雲雀韶	接近 和+命	投技
瓊玲響	接近 19+©	投技
天衣響	背後接近 &+\$or@+@	投技
聖笛宴	对手左側面接近 ②+Φ or Φ+Φ	投技
玉輪韶	对手右侧面接近@+@or@+@	投技



XIANCHUA



NUTSURUGI 御剑平四郎

100	_	-

技名	操作	攻击判定
掛	&	上
拝	(8)	ф
蹴	®	Ŀ
伏掛	↓ ⑥	特中
土職子	↓ ⑤	ch:
福巻		下
返抜	背向多	Ł
返断	背向®	中
返蹴	背向形	Ŀ
伏返抜	背向中国	下
伏返断	背向 🖡 🕦	ф
伏返蹴	背向↓®	7
切株伐	Sortor⊅®	ф
藁束断	Sorîor⊅®	中
無双黨	Sorûor⊅®	中
切株刈	\$\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$	±
薬束断	@+~@or@+11@or@+2&	ф
杭刺繍	\$+\$\@or\$+\$\&ar\$+&\	ф
切株払	©+Q 着地際やor®+? 高地際をor ©+Q 高地輝や	下
斯網蛤	で+心癌地際でorを+介癌地腺のor で+心癌地際も	ф
降弾	ゆ + 〜 原地隔 K or Φ + う 島地廟 R or 10 + 今 高地隔 R	中

固有技

技名	操作	攻击判定
双掛	B. B	上・上
脛旋 .	4 B	下
旋神楽	19 ⊕ , ®	中
伏掛	10	特中
散黄金	₽®	中
贊払	<- (A)	上
綴	⇔ ®	£
對 掠	← ®	中
踏刈	⇒ ⇒ ®	中
弧月	⇒21.4<0	
流レ宵月	⇒214 0	上
隠レ宵月	⇒ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	防御不能
刈	站立途中心	中
拝摺	(B), (B)	ф·ф
拝当	(8) ⇔	上
空離子	20	ф
燻	1 ®	中
天職子	80	中
溜り風穴	⇔®or⇔® ⇔	ф
潜り風穴 ~鬱	⇔0r⇒®←	
風穴	⇒®	ф
空風穴	r>® f	Ŀ
伏風穴	⇒@î	下
宵ノ是藤	⇒21.40¢	

茜ノ暮六	⇒996~®.®	防御不能
節穴・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	下牌分值	ф
拝神楽	<-®,®	中・中
天神楽	⇒ ⇒ ®,®	中・中
空神楽~居合	⇒⇒⊕	#
神楽縫	下牌 夕息、30	中・中
摺雕子	站立途中②	中
踏掛	8 A	中
面巻	⇒®	Ŀ
際鐘	, ⇔ ⊪ ®	中
弾割	□Ø,®	中・中
福巻	20	下
稲穂刈	10,0	下・中
弾	20	中
弹	站立途中ጭ	中
響独楽	£ ®	中・中
順神楽	A·+®	中・中
硅縫	J (A)+(D)	中
居合	" C-1(A)+(B)	
	⇒ B +®	
炎吠	→	中
水面払	下灣 《 & + 8	下
車斬	SA+Bor ↑ A+Bor & B+B	中
差踏	0 ≥⇒	特殊移動
差踏岩戸割	① を中側	ф
六道ノ裁	@+®	打擊投(中)
八卦ノ鎬	70+10 →	打擊投(中)
切羽返	(B) + (B)	打擊投(中)
打賞金	№ 180+180	ф
閂込	<®+®	Ŀ
居合		
居合	<	
附払	居合中心	Ł
明打	居合中 第	中
	居合中心	下
火筒返 -	居合中⑤	当身
弘火簡	居合中 4:+®	防御不能
劉大簡	居合中参+命(少長)or ◆+◆	防御不能
前シ怒雷	居合中心+⑥(長)	防御不能
9		1
	⇒ ® +®	
風縫	霞中心、心、心	上・上・上
た道ノ裁	霞中®	打擊投(中)
八卦ノ鎬	養中 8 →	打擊投(中)
端穂巻	海中 ®	F
弯吠	表中 A+B	中(当身)

格斗全书

跑动技

技名	操作	攻击判定
踏刈	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	中
脛刈	√ ○ 方向跑动中Φ	下
對 払	⇒方向跑动中®	上
資掠	⇔介方向跑动中®	中
霞	₽₿℃る介刃方向跑劫中®	
空神楽~居合	№ → 万向跑动中 🕲	ф
天神楽	№中戶方向跑动中®,®	ф•ф
拝神楽 .	. ←方向跑动中®,®	ф•ф
峰炎	少尽方向跑动中® , Ø , ®	中・上・中
峰払 ~霞	②○方向跑动中®,⑥⇒	中・上
炉狀	⇒ 介方向跑动中®	中
居合	₹8~⇔~↑7方向跑动中 型	
滑リ淡雪	⇒方向跑动中®	下
学割	② ← □ ○ 方向跑动中® , ⑤	中・中
膝輪	○戶方向跑动中®	ф
面卷	↓介方向跑动中®	上
炎吠	全方向跑动中图+图	中
榑桑	全方向跑动中®+®	ф

业 技

技名	操作	攻击判定
殺メ時雨	接近 例 + @	投技
離レ是藤	接近 ® +©	投技
榊ノ銭	背後接近®+©or®+©	投技
黄泉ノ門	对手左像面接近多+@or®+@	投技
捌牛速贄	对手右侧面掛近 4+6 or 9+8	投技
六道ノ裁	(A) +((C)	打擊投(中)
八卦ノ鎬	⊗ +⊗⇒	打擊投(中)
切羽返	®+®	打擊投(中)
六道ノ裁	商中®	打擊投(中)
八卦ノ鎬	霞中®⇒	打撃投(中)



MITSURUGI

格斗全书



技名	操作	攻击判定
開き	®	上
面弾き	(B)	中
挿し顎	®	±
波走り	↓ ⑧	特中
撥ね飛沫	↓ ®	中
爪挫き	♣ ®	下
返り開き	背向图	£
返り面弾き	背向®	中
返り挿し顎	背向®	上
返り波走り	背向↓◎	下
返り撥ね飛沫	背向↓®	ф
返り膝割り	背向↓⊗	下
両 散らし・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	Sorû or Ø ®	上
鴟撃ち	Sortor⊅®	中
跳び挿し	Sorîor⊅®	中
職散らし	@+%@or@+@@or@+2@	上
張式改・剛織落し	@+5@or@+3@or@+2@	中
跳び挿し	6+500r6+100r9+20	中
降り潮通し	③+み着地際®or©+介着地際® or®+み着地際®	下
降り水切	②+へ着地際®or®+①着地際® or®+を着地際®	不
降り蛟	⑤+◇着地際®or⑥+①着地際® or⑥+夕養地際®	ф

固有技

技名	操作	攻击判定
開陽	通常構	
繋ぎ閉じ	A , A	上・上
流れ錦漢打ち	A,A,B	上・上・中・中・中
潮走り	20	下
波走り	\$ ®	特中
開陽・裏抜き鐘漏	2⊕	中
白帆閉じ	⇔ ®	上
繋ぎ鰓通し	<-®,®	上・上
繋ぎ鰓通し	<0.00 € € € € € € € € € € € € € € € € € €	上・上
繋ぎ荒波漢魂	⇔ @,® ←	上・中・中・中・中
繋ぎ荒波漢魂	<-\(\), (\) ←, (\)	上・中
繋ぎ峰雲	<a>⊕®,®®	上・中
流れ雲塊裏鐘漏	⇔ ,⊗⊗,⊗	上・中・中
絡み雲龍唸り双哭	· (\$\alpha\$, \$\alpha\$, \$\alpha\$, \$\alpha\$,	上・中・中・中
唸り深淵	<(A)	下
閉じ	⇒®	Ŀ
荒波閉じ	⇒ • ®	Ŀ
開陽・渦女雲	Û &⇔®	ह-स-स-स-
架け巻龍	20 (K)	上・中
架け降龍	& ® ←	ф.

開陽・浪女雲	下灣 Sa	下
開陽・浪女雲	下蹲 ℃ ® ∠ 翻 T	न ∙न
開陽・浪女雲	下蹲 勺 ④ , ④ , ④	オ・オ・オ
色開き	站立途中 ◎	中
繋ぎ波紋	(B) , (A)	中・上
流れ波輪	®, Ø, Ø	中・上・上
流れ龍影	®, &, ®	中・上・中
絡み伏龍	® , A , B , Ø	中・上・中・下
乱れ鯨波	®, Ø, ®	中・上・中
反撥ね "	₫®	中
沙魚通し	Û. (B)	中
開陽・弾き沙魚狩り	% ®	中
帆桁弾き	⇔®	ф
繋ぎ浪刃	⇔ ®, ⊗	中・下
乱れ浮島	\$\operatorname{\text{\tin}\text{\te}\tint{\texi}\tint{\text{\text{\text{\texi}\text{\text{\text{\texi}\text{\text{\texit{\text{\texi}\text{\text{\texi}\text{\text{\texi}\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\text{\texi}\text{\texit{\text{	中・下・中
繋ぎ渦旋	⇔®,®	中・中
流れ渦黒南風	⊂®,®,®	ф·ф·ф·ф
乱れ舞響	<0.00 \ (10 \)	中・中・上
架け蒼浪	⇔ ®,⊗	中・下
鰓抜き	⇔®	上
鰓抜き	⇒3®	上
開陽・漢疏	⇒® ←	中・中・中・中・中
開陽・漢疏	⇒® ← ,©	ф
竜骨割り	⇒5 ®	ф
繋ぎ離鐘	⇒®®,®	中・中
流雲荒れ双哭	⇒®A, B, B	ф·ф·ф
浪華弾き	⇒ •®	ф
浪華弾き・キャンセル	⇒ ⇒ ®,@	
撥ね沙魚通し	站立途中 ®	中
爪挫き	20	下
際性き	↑®	下
繋き覇龍	J ® , ®	下・中
架け牙龍	\$®,®	オ・オ
巻き投錨	2®	中
酸挫き	⇔ ®	上
骸狩り	← ®	上
裏骸挫き 張式改・轟疾風	⇒®	<u>+</u>
張式改・吊し裂尾	⇒•6	<u></u>
	1000	ф • ф • ф • ф
帆桁落し 繋ぎ紋盤	⊅® ⊗®,46	中・下
架け跳ね帆桁	& (B) , (C)	中・中
開陽・駆け亢龍	站立途中®	ф
開陽・駆け龍咆	站立途中⊗,⊗	中・上
開陽・繋ぎ籠顎	A+B	ф·ф
開陽・繋ぎ龍顎2発キャンセル	⊗+® , ↓	#
繋ぎ龍脈 張式改・走り双哭	← A+B	ф.ф
張式改・並び双哭	站立途中④+⑤	+
輔星・天蓋紡ぎ	下蹲中®+®	ф ф·ф·ф·ф·
輔星・天蓋死兆閉じ	®+®,®,®	ф·ф·ф·ф ф·ф·ф·ф
	(B+(C), (B), (B), (A)	中・中・中・中
量波紋	↓®+®	下
追い波紋	\$ B+8 B	7.7
水切打ち	∑8+6®	م
七星・昇り皇龍		
開陽・昇り龍鱗	□	防御不能
	⇒ ⇒ ®+®	中
軸移動 ~禄存	Ø+®	T /
追い海月	% A+®	下・上

技名	操作	攻击判定
天枢		
巴黒浪開き	天枢中②	£
天枢・架け黒浪	天枢中心,⑥	上-中
天枢・疾龍爪	天枢中®	ф
天枢・疾龍顎	天枢中®,®	中・中
火輪落し	天枢中®	ф
天枢・繋ぎ落日	天枢中®,@	中・下
天枢・架け跳ね火輪	天枢中®,®	中・中
玉衡		
玉衝・返し浪華	玉衡中®	Ł
玉衝・波浪響き	玉衝中®	中
腱性き	玉衝中®	下
玉衝・架け骸挫き	玉衡中⑥,⑥	下・上
文曲		
文曲・巡り黒南風	文曲中®	ф.ф
文曲・漢打ち	文曲中®	ф.ф.ф.ф
鬼海月	文曲中®	ন
文曲・梁け飛龍	文曲中®,®	下・中
巨門		
通し踵挫き	巨門中®	下
架け浮舟	巨門中魯,⑥	下・中
巨門・龍骸砕き	巨門中®	中
巨門・咆え翔龍	巨門中® , ®	中・上
巨門・龍尾走り	巨門中®	下
禄存		
禄存・踊り蛟	禄存中®	上
縁存・踊り蛟	禄存中® ⑧	Ŀ
祿存・巡り海龍	祿存中®	中
緑存・巡り海籠・キャンセル	禄存中®,©	
祿存・切り夜 汐	滩存中®	中
七里転生		1.
七星新	構中➡	, ,
七星径	横中←	
	常構中◎+9	

技名	操作	攻击判定
唸り深淵	☑ 方向跑动中®	下
文曲・漢打ち	少方向跑动中®	ф · ф · ф · ф
骸狩り	☑方向跑动中®	上
繋ぎ龍脈	☑方向跑动中®+®	中・中
張式改・吊し裂尾	☑方向跑动中®+®	中・中・中・中
開陽・渦女雲	♂方向跑动中®+®	オ・オ・オ・オ・オ
夜光虫	⇒方向跑动中心	ф
鰓抜き	♪ 方向跑动中®	Ŀ
開陽・漢魂	↓ 方向跑动中® ←	ф.ф.ф.ф.
開陽・漢魂	↓方向跑动中® ←,⑤	ф
竜骨割り	♪方向跑动中®®	中
繋ぎ龍鐘	↓方向跑动中®®,▲	中・中
流雲荒れ双哭	↓方向跑动中®®,®,®	ф·ф·ф
海月	⇒方向跑动中®	F
飛び海月	↓方向跑动中®,®	下・中
開陽・繋ぎ籠顎	↓方向跑动中®+®	ф • ф
張式改・吊し製尾	↓ 方向跑动中®+®	中・中・中・中
開陽・渦女霊	⇒方向跑动中®+®	オ・オ・オ・オ・オ
荒波閉じ	△方向跑动中®	Ŀ
浪華弾き	⑤方向跑动中®	中

浪華弾き・キャンセル	⑤方向跑动中®,©	
挿し雲丹	[©] 方向跑动中®	中
開陽・昇り龍鱗	分方向跑动中®+®	ф
開陽・繋ぎ龍顎	⑤方向跑动中®+®	ф·ф
開陽・渦女雲	⑤方向跑动中 ◎+ ◎	7.7.7.7.7
唸り深淵	▽方向跑动中®	F
帆桁弾き	←方向跑动中®	ф
骸狩り	⇔方向跑动中®	Ŀ
繋ぎ籠脈	←方向跑动中@+®	中・中
七星・昇り室龍	⇔方向跑动中®+®	防御不能
開陽・渦女雲	⇔方向跑动中®+®	7.7.7.7.7
荒波閉じ	⇒方向跑动中®	上
浪華弾き	⇒方向跑动中®	#
浪華弾き・キャンセル	⇒方向跑动中®, ©	
汀滑り	⇒方向跑动中®	下
開陽・昇り離饋	⇒方向跑动中®+®	中
開陽・繋ぎ籠顎	⇒方向跑动中®+®	中・中
唸り深淵	尽方向跑动中◎	下
文典・漢打ち	○方向跑动中®	ф·ф·ф·ф
骸狩り	○方向跑动中®	上
繁芒龍脈	○方向跑动中®+®	中・中
張式改・吊し裂尾	○方向跑动中®+®	中・中・中・中
開陽・渦女雲	○方向跑动中®+®	7 - 7 - 7 - 7
裏夜光虫	↑方向跑动中®	4
鰓抜き	介方向跑动中®	上
開陽・漢魂	介方向跑动中® ←	中・中・中・中・中
開陽・漢跳	介方向跑动中® ← , ©	中
竜骨割り	介方向跑动中®®	中
繋ぎ龍錐	介方向跑动中®®, ®	中・中
流雲荒れ双哭	①方向跑动中® 图 , 图 , 图	ф.ф.ф
製海月	↑方向跑动中®	下
開陽・繋ぎ籠顎	介方向跑动中®+®	ф.ф
張式改・吊し裂尾	介方向跑动中®+®	ф • ф • ф •
開陽・渦女雲	介方向跑动中®+®	7.7.7.7.7
荒波閉じ	Ø 方向跑动中®	上
浪華弾き	♂方向跑动中®	中
浪 華弾き・キ ャンセル	₽方向跑动中®, ©	
挿し雲丹	⊘方向跑动中®	中
開陽・繋ぎ龍饗	∅方向跑动中®+®	中・中
開陽・昇り龍鱗	Ø方向跑动中®+®	中
開陽・潤女響	②方向跑动中®+®	オ・オ・オ・オ・オ

	IR IX	* *
技名	操作	攻击判定
破軍・天龍墜ち	接近@+©:	投技
破軍・蛟噛み	接近®+©	投技
破軍・刻み海紋	背後接近:®+@or®+@	投技
破軍・竜舸崩し	对手左側面接近®+\$ or®+\$	投技
破軍・荒れ龍巣	对手右側面接近 4 5	投技

南海水手 MAXI





韓回言等

SOPHITA

-		Arth
-	76	- 140

技名	操作	攻击判定
スライドブレード	(A)	上
ソードスプラッシュ	®	中
ホーリーハイキック	160	Ŀ
アンダースライドブレード	₽ ®	特中
アンダースプラッシュ	♣ ®	ф
ホーリーローキック	↓ ®	下
スライドブレードフリップ	背向®	上
ソードスプラッシュフリップ	背向®	中
ホーリーハイキックフリップ	背向®	Ŀ
アンダーストリームフリップ	背向幕⊕	下
アンダースプラッシュフリップ	背向 I B	中
ホーリーローキックフリップ	背向幕®	下
ジャンピングスライドスピン	Sortor∂®	Ł
ダイビングアンダースブラッシュ	Sor for Ø ®	中
エンジェルキック	Sorîor⊅®	中・中
ジャンピングスライドスピン	@+&@or@+û@or @+ &@	上
ダイビングアンダースブラッシュ	@+&@or@+10@or@+&@	中
ホーリークレセントキック	@+3⊗or@+1)	中
サブマージアンダーストリーム	◎ ₹ぐ 石地隊 ◎	下
サブマージフルターンブレア	©+◇無地際⊕or®+企着地際⊕or ©+⊘無地際⊕	中
サブマージスピンキック	©+∇蓄地際€orΦ+介蒲地際®or ⑤+∂蓋地際®	中

技名	操作	攻击判定
スライドフロー	∅ , ∅	上・上
スライドトルネード	(A) , (S)	上・下
アンダーストリーム	10	下
エンジェルサテライト	2 B, B	下・中
アンダースライドプレード	10	特中
エンジェルパニッシャー	\$ ₺	中
エンジェルカタルシス	⇔⊛	上
カタルシスシャワー	⇔A,®	上・中
カタルシスストリーム	⇔ .⊗	上・下
カタルシスサテライト	⇔ , ⊗ , ⊗	上・下・中
リバースミラージュ	⇔⊕ ®	中・中
シールドタップ	⇔ (A)	上
タップヒルト	⇒®,® .	上・中
エンジェルフォース	⇔ → ®	ф .
フロートスライドブレード	站立途中®	中
アセンドスプラッシュ	(B) , (B)	ф-ф
スプラッシュラウンドキック	® ,®	中・上
アンダースプラッシュ	⟨ B	中
シールドスマッシュ	10	特中
ガーディアンストライク	1 B B	特中・中
ガーディアンブリンガー	J 18 , 10 18	特中・中
ガーディアンスラッシャー	J. 18 , 18 (A) , (B) U	特中・中・中
ガーディアンジャッジメント	\$ B, B & B, B	特中・中・中・中

グレースヘブン	2®	中
ソードシャワー	⇔® .	中
ソードカタラクト	⇔⊕ ®	中
クイックストライク	⇒®	中
エンジェルピューリファイ	⇒ ⇒ ®	ф
ナスティインペイル	3 A	下
ナスティインペイル	3 A . B	주· 주
ナスティインペイル	3A,B,8	オ・オ・オ
ナスティインペイル	3 & , B , B , B	オ・オ・オ・オ
ヘブンズゲート	← § (A)	防御不能
フルターンプレアヘブン	站立途中®	中
シールドスマッシュ	下蹲 😘 🕲	特中
ガーディアンストライク	下蹲 🐿 🕲 🥫	特中・中
ガーディアンブリンガー	下路 公田、田田	物中・中
ガーディアンスラッシャー	下灣 公 ⑧ , ⑧ 例 , 例	特中・中・中
ガーディアンジャッジメント	下脚 2 6 , 8 8 , 4 , 6	特中・中・中・中
キックデュオ	18.18	上·中
トルネードローキック	20	下
スプリングルアンダーキック	100	F
ホーリーミドルキック	80	#
ホーリートゥキック	← ®	ф
ホーリーリフトキック	⇒ • ©	ф
エンジェルキック	28	# · #
エンジェルスパイラル	28.3	中・中・下
エンジェルストローク	P⊗, Ø, ®	中・中・下・中
エンジェルフォール	20.0	中・中・中
エンジェルサマー	20.0	中・中・中
エンジェルスプリング	站立途中®	中・中
サマーソルトキック	8·B	中
ツインステップグレース	% ® + ®	中・中
ガイアシェイク	Ŷ (A) + (B)	中
アルティメットガイアトレマー	☆ ⊗+®	防御不能
テンパランススマッシュ	®+®	ф
テンパランスストライク	®+⊗,®	中・中
テンパランスブリンガー	B+6.34	ф.ф
テンパランススラッシャー	\$+®,®&,&	ф • ф • ф
テンパランスジャッジメント	®+®.®®.®.®	ф, ф , ф , ф
ソードフラッド	(=4-(8)+(€)	ф.
リブリザルチャージ	⇒ ⇒ ®+®	ф
リプリザルトライアル	⇒ * ®+®. ®	中・上
リプリザルエンジェル	⇒ ⇒ ®+®, ® ,®	中・上・中
トルネードハイキック	Ø+®	Ŀ
トルネードミドルキック	Ø+®,®	ф
	站立途中 图+图	中
ミラージュサテライト ブレアーヘブン	站立途中®+®	ф
	①⊘⇔	特殊移動
エンジェルステップ ラスターサテライト	1 8 ⇒ ®	ф
ルミナスサテライト	0.00 ⇔ 0.00	中・下
	\$ 2 → 8 , 8	ф.
エンジェルストライク		
ペインフルフェイト	エンジェルストライク击中时⇔	打擊投(中)

格兰全书

ライトプリンガー	\$ 2 ⇔®	中
ライトスラッシャー	\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$	ф-ф
ヘヴンズジャッジメント	\$. @. @@⇔@. ₽	ф-ф-ф
エンジェルスプリング	1000	ф • ф
ダブルエンジェルステップ	↑ P ⇒ 1 P ⇒	特殊移動
ラスターサテライト	0 2 3 4 5 5 4 8	ф
ルミナスサテライト	\$ \$\$\$\$\$\$@,@	中・下
エンジェルストライク	0 2 ⇔ 0 2 5 ⇔ ®	ф
ペインフルフェイト	\$\$\$\$\$\$\$,₩	打擊投(中)
ライトブリンガー	1 2 3 1 2 3 0 Q	ф
ライトスラッシャー	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	ф.ф
ヘヴンズジャッジメント	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	ф-ф-ф
エンジェルスプリング	\$ 2 ⇒ 3 2 ⇒ 18	ф·ф
ラスターサテライト	1°00 \$ € € € €	中
ルミナスサテライト	0, 00 t ⇔ 0 €	中・下
リプリザルチャージ	00000 € C B	ф
リプリザルトライアル	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	中・上
リプリザルエンジェル	3 0 ⇒ ☆ 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	中・上・中
ホーリークレセントキック	1000×2000	中
ラスターサテライト	ひり⇒ひゃ⇒☆む@	中
ルミナスサテライト	00000000000000000000000000000000000000	中・下
リプリザルチャージ	① Ø⇒ O Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø	中
リブリザルトライアル	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	中・上
リプリザルエンジェル	@.@.@↑☆⇔♂3⇔⊘₽	中・上・中
ホーリークレセントキック	10000000000	ф

跑动技

技名	操作	攻击判定
インパースアンダーストリーム	☑ 方向跑动中®	下
ライトストリーム	☑方向跑动中®,®	下・中
サイレントストリーム	☑方向跑动中仍, ❷	下・防御不能
ソードカタラクト	☑方向鲍动中⑤	中
トルネードハイキック	☑ 方向跑动中®	上
トルネードミドルキック	☑方向跑动中®,®	中
ツインステップグレース	√方向跑动中心+®	ф.ф
ソードフラッド	☑方向跑动中®+®	中
シールドスラップ	方向跑动中®	上
エルクストライク	√方向跑动中 ⁽⁶⁾	ф
ホーリーミドルキック	⋾方向跑动中®	中
ツインステップグレース	↓方向跑动中②+⑤	ф·ф
ソードフラッド	↓方向跑动中®+®	中
トルネードハイキック	₿方向跑动中®+®	Ŀ
トルネードミドルキック	↓方向跑动中②+®、⑥	中
サマーソルトキック	方向跑动中®®	ф
エンジェルフォース	№方向跑动中®	ф
アセンションシュート	[©] 方向跑动中®	ф
ホーリーリフトキック	○方向跑动中®	ф
ツインステップグレース	□方向跑动中®+®	中・中
ソードフラッド	□方向跑动中®+®	ф
トルネードハイキック	^② 方向跑动中®+®	Ŀ

サマーソルトキック リバースミラージュ マケ方向離动中® 中・中 中・中 リバースミラージュ マケ方向離动中® 中・中 サインステップグレース マケ方向離动中®・中 ・・中 アインステップグレース アクラー酸・中 ・・ウ方向離动中®・中 ・・中 ・・カーの離か中®・中 ・・カーの離か中®・中 ・・カーの神の・・の ・・カーの神の神の・・の ・・カーの神の・・の ・・カーの神の神の・・の ・・カーの神の神の・・の ・・カーの神の・・の ・・カーの神の神の・・の ・・カーの神の神の・・・カー・・カー・・カーの神の神の・・の ・アセンジョンシュート ・カーの神の神の・・の ・カーの神の神の・・の ・カー・・カー・・カー・・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・	トルネードミドルキック	℃方向跑动中②+⑥,⑥	中
ツードカタラクト	サマーソルトキック	⑤方向跑动中⊗®	中
ホーリートゥキック	リバースミラージュ	⇔方向跑动中®	ф·ф
ツインステップグレース	ソードカタラクト	□方向跑动中®	ф
ソードフラッド 中方向施动中®+® 中 トルネードハイキック 中方向施动中®+® 上 トルネードミドルキック 中方向施动中®+® 申 エンジェルフォース 中方向施动中® 中 フロアスイーバー 中方向施动中® 中 リブリザルキャージ 中方向施动中®・® 申 リブリザルエンジェル 中方向施动中®・® ● 中・上・中 トルネードハイキック 中方向施动中®・® ● 中・上・中 トルネードミドルキック 中方向施动中®・® 中・上・中 ナルネードミドルキック 中方向施动中®・® 中・中 ライトストリーム 場方向施动中®・® 下・前の布 サートカストリーム 場方向施助中®・® 中・中 サートカストリーム 場方向施助中®・® 中・中 サートカストリーム 場方向施助中®・® 中・中 サートカストリーム 場方向施助中®・® 中・中 サートカーラークト 場方向施助中®・P 中・中 サートカーラークタックラークタックラーの施助中®・P 中・中 サートカーシーシートルネードストルキック 日方向施助中®・P 中・中 サートルネードストルキック ク方向施助中®・P 中・中 サートカーリーフトキック ク方向施助中®・P 中・中 サーフラッド ク方向施助中®・P 中・中 サーフラッド ク方向施助中®・P	ホーリートゥキック	◆□方向跑动中®	ф
トルネードハイキック	ツインステップグレース	←方向跑动中®+®	ф•ф
トルネードミドルキック	ソードフラッド	←方向跑动中®+®	中
エンジェルフォース	トルネードハイキック	←方向跑动中®+®	上
エンジェルピューリファイ ⇔方向跑动中® 中 フロアスイーバー ⇔方向跑动中® 中 リブリザルチャージ ⇔方向跑动中® +® ● 中・上・中 リブリザルトライアル ⇔方向跑动中® +® ● 中・上・中 トルネードハイキック ⇔方向跑动中® +® ● 中・上・中 トルネードハイキック ⇔方向跑动中® →® 中・上・中 トルネードハイキック ⇔方向跑动中® →® 中・上・中 サイレントストリーム ⊗方向跑动中® 下・ ライトストリーム ⊗方向跑动中® 下・ サイレントストリーム ⊗方向跑动中® ● 下・ が御不能 ソードカタラクト ⊗方向跑动中® 中 トルネードハイキック ⊗方向跑动中® 中 トルネードハイキック ⊗方向跑动中® 中 リインステップグレース ⊗方向跑动中® 中 インパースシールドスラップ ①方向跑动中® 中 インパースシールドスラップ ①方向跑动中® 中 オーリーミドルキック ②方向跑动中® 中 リインステップグレース ②方向跑动中® 中 アインステップグレース ②方向跑动中® ● 中 リインステップグレース ②方向跑动中® 中 カー・中 リインステップグレース ②方向跑动中® 中 アインステップグレース ②方向跑动中® +® 中 トルネードハイキック ②方向跑动中® +® 中 エンジェルフォース ②方向跑动中® 中 オーリーリフトキック ②方向跑动中® 中 ホーリーリフトキック ②方向跑动中® 中 オーリーリフトキック ②方向跑动中® 中 オーリーリフトキック ②方向跑动中® 中 オーリー・ アインステップグレース ②方向跑动中® 中 カート・ アードフラッド ②方向跑动中® 中 カート・ トルネードハイキック ②方向跑动中® 中 トルネードハイキック ②方向跑动中® +® 中	トルネードミドルキック	宁方向跑动中®+®,®	ф
プロアスイーバー	エンジェルフォース	⇒方向跑动中®	中
リプリザルチャージ ⇔方向跑动中®+® 中・上 リプリザルトライアル ⇔方向跑动中®+® ® ® 中・上 リプリザルエンジェル ⇔方向跑动中®+® ® ® 中・上・中 トルネードバイキック ⇔方向跑动中® ® 中・上・中 インパースアンダーストリーム ∾方向跑动中® ® 下・ウ ライトストリーム ∾方向跑动中® ® 下・ウ サイレントストリーム ∾方向跑动中® ® 下・的御不能 サイレントストリーム ∾方向跑动中® ゆ 中・中 サインステップグレース ∾方向跑动中® ® 中・中 ソードカララクト ∾方向跑动中® ® 中・中 ツインステップグレース ∾方向跑动中® ゆ 中・中 ソードフラッド ∾方向跑动中® ゆ 中・中 インパースシールドスラップ ①方向跑动中® ゆ 中・中 ソードフラッド ①方向跑动中® ゆ 中・中 ソードフラッド ①方向跑动中® ゆ 中・中 ソードフラッド ①方向跑动中® ゆ 中・中 ソードフラッド ①方向跑动中® ゆ 中・中 ツインステップグレース ②方向跑动中® ゆ 中・中 フーミドルキック ②方向跑动中® ゆ 中・中 フーミドルキック ②方向跑动中® +® 中・中 フージェルフォース ②方向跑动中® +® 中・中 エンジェルフォース ②方向跑动中® 中 エンジェルフォース ②方向跑动中® 中 エンジェルフォース ②方向跑动中® 中 エンジェルフォース ②方向跑动中® 中 オーリーリフトキック ②方向跑动中® 中 カート・中	エンジェルピューリファイ	⇔方向跑动中®	ф
リプリザルトライアル	フロアスイーバー	⇒方向跑动中®	下
リプリザルエンジェル ○方向跑动中®+® ® ® 中・上・中 トルネードハイキック ○方向跑动中®+® 上 トルネードハイキック ○方向跑动中® ® 中 インバースアンダーストリーム ○方向跑动中® ® 下・ウ ライトストリーム ○方向跑动中® ® 下・ウ サイレントストリーム ○方向跑动中® ® 下・助御不能 ソードカタラクト ○方向跑动中® ゆ トルネードハイキック ○方向跑动中® ® 中 ・中 ツインステップグレース ○方向跑动中® ® 中 ・中 ソードフラッド ○方向跑动中® ● 中 インバースシールドスラップ ○方向跑动中® ● 中 インステップグレース ○方向跑动中® ● 中 トルネードハイキック ○方向跑动中® ● 中 アンジェルフォース ②方向跑动中® ● 中 オーリーリフトキック ②方向跑动中® 中 ホーリーリフトキック ②方向跑动中® 中 ホーリーリフトキック ②方向跑动中® 中 オーリーリフトキック ②方向跑动中® 中 トルネードハイキック ②方向跑动中® + ® 中 トルネードハイキック ②方向跑动中® 中	リプリザルチャージ	⇒方向跑动中®+®	中
トルネードハイキック トルネードストルキック トルネードストルキック トルネードストルキック トルネードストリーム ス方向跑动中®、® 中 インパースアンダーストリーム ス方向跑动中®、® 下・中 サイレントストリーム ス方向跑动中®、® 中 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	リブリザルトライアル	⇒方向跑动中®+®, ®	中・上
トルネードミドルキック インパースアンダーストリーム	リプリザルエンジェル	▽方向跑动中®+®, ®, ®	中・上・中
インパースアンダーストリーム ○方向題动中® 下 ライトストリーム ○方向題动中® ② 下・中 サイレントストリーム ○方向題动中® ② 下・時 サイレントストリーム ○方向題动中® 中 トルネードハイキック ○方向題动中® 中 ・中 ツインステップグレース ○方向題动中® 中 ・中 フードフラッド ○方向題动中® 中 トルネードバイキック ○方向題动中® ● アンジェルフォース ②方向題动中® 中 オーリーリアトキック ②方向題动中® 中 オーリーリアトキック ②方向題动中® 中 ホーリーリアトキック ②方向題动中® 中 オーリーリアトキック ②方向題动中® 中 オーリーリアトキック ②方向題动中® 中 オーリーフトキック ②方向題动中® 中 カーリフトキック ②方向題动中® 中 ・トルネードバイキック ②方向題动中® 中 カーリフトキック ②方向題动中® 中 カーリーアトキック ②方向題动中® 中 カーリードフラッド ②方向題动中® 中 トルネードバイキック ②方向題动中® 中 トルネードバイキック ②方向題动中® 中	トルネードハイキック	⇒方向跑动中®+®	Ł
ライトストリーム	トルネードミドルキック	⇒方向跑动中®+®,®	中
サイレントストリーム	インバースアンダーストリーム	○方向跑动中®	マープ
ソードカタラクト ⑤方向跑动中® 中 トルネードハイキック ⑤方向跑动中® ・ トルネードミドルキック ⑤方向跑动中® ・ ツードフラッド ⑥方向跑动中® ・ インパースシールドスラップ ①方向跑动中® ・ エルクストライク ①方向跑动中® ・ ホーリーミドルキック ①方向跑动中® ・ ツインステップグレース ①方向跑动中® ・ ソードフラッド ①方向跑动中® ・ トルネードハイキック ①方向跑动中® ・ カール・中 ・ ・ カーリーリフトキック ・ ク方向跑动中® ・ カーリーリフトキック ク方向跑动中® ・ ・ カーリーリフトキック ク方向跑动中® ・ ・ カーリーリフトキック ク方向跑动中® ・ ・ カート ・ ・ ・ カーリーリフトキック ク方向跑动中® ・ ・ カート ・ ・ ・	ライトストリーム	○方向跑动中®,®	下・中
トルネードハイキック	サイレントストリーム	○方向跑动中®, Ø	下・防御不能
トルネードミドルキック	ソードカタラクト	△方向跑动中®	中
ツインステップグレース	トルネードハイキック	◎方向跑动中®	上
ソードフラッド	トルネードミドルキック	尽方向跑动中℃,⑥	中
インパースシールドスラップ ① 方向跑动中③ 上 エルクストライク ① 方向跑动中⑥ 中 ホーリーミドルキック ① 方向跑动中⑥ 中 ツインステップグレース ② 方向跑动中⑥ +⑥ 中 ・・中 ツインステップグレース ② 方向跑动中⑥ +⑥ 中 ・ドフラッド ① 方向跑动中⑥ +⑥ 中 トルネードスドルキック ① 方向跑动中⑥ +⑥ 中 サインルトキック ② 方向跑动中⑥ +⑥ 中 エンジェルフォース ② 方向跑动中⑥ 中 エンジェルフォース ② 方向跑动中⑥ 中 ホーリーリフトキック ② 方向跑动中⑥ 中 ホーリーリフトキック ② 方向跑动中⑥ 中 オーリーフトキック ② 方向跑动中⑥ 中 ヤインステップグレース ② 方向跑动中⑥ 中 リインステップグレース ② 方向跑动中⑥ +⑥ 中 トルネードパイキック ② 方向跑动中⑥ +⑥ 中 トルネードパイキック ② 方向跑动中⑥ +⑥ 中	ツインステップグレース	◇方向跑动中 Ø + ®	中・中
エルクストライク	ソードフラッド	○方向跑动中®+®	中
ホーリーミドルキック ① 方向趣効中® 中 ツインステップグレース ① 方向趣効中® +® 中・中 ソードフラッド ① 方向趣効中® +® 中 トルネードハイキック ① 方向趣効中® +® 中 サマーソルトキック ② 方向趣効中® 中 エンジェルフォース ② 万向趣効中® 中 エンジェルフォース ② 万向趣効中® 中 ホーリーリフトキック ② 方向趣効中® 中 ホーリーリフトキック ② 方向趣効中® 中 オーソードフラッド ② 方向趣効中® 中 トルネードバイキック ② 方向趣効中® +® 中 トルネードバイキック ② 方向趣効中® +® ト トルネードミドルキック ② 方向趣効中® +® 中	インパースシールドスラップ	介方向跑动中®	上
ツインステップグレース ① 方向趣动中® +® 中・中 ソードフラッド ① 方向趣动中® +® 中 トルネードハイキック ① 方向趣动中® +® 上 トルネードミドルキック ① 方向趣动中® +® 中 サマーソルトキック ② 方向趣动中® 中 エンジェルフォース ② 方向趣动中® 中 エンジェルフォース ② 方向趣动中® 中 ホーリーリフトキック ② 方向趣动中® 中 ホーリーリフトキック ② 方向趣动中® 中 ソインステップグレース ② 方向趣动中® +® 中・中 ソードフラッド ② 方向趣动中® +® 中 トルネードハイキック ② 方向趣动中® +® 上 トルネードミドルキック ② 方向趣动中® +® 中	エルクストライク	介方向跑动中®	ф
ソードフラッド ① 方向趣助中® +® 中 トルネードハイキック ① 方向趣助中® +® 上 トルネードミドルキック ① 方向趣助中® +® 中 サマーソルトキック ② 方向趣助中® 中 エンジェルフォース ② 方向趣助中® 中 エンジェンシュート ② 方向趣助中® 中 ホーリーリフトキック ② 方向趣助中® 中 ホーリーリフトキック ② 方向趣助中® 中 ソインステップグレース ② 方向趣助中® +® 中・中 ソードフラッド ② 方向趣助中® +® 中 トルネードハイキック ② 方向趣助中® +® 上 トルネードミドルキック ② 方向趣助中® +® 中	ホーリーミドルキック	介方向跑动中℃	中
トルネードハイキック ① 方向施助中③+⑥ 上 トルネードミドルキック ② 方向施助中③+⑥ ● 中 サマーソルトキック ② 方向施助中③ 申 エンジェルフォース ② 万向施助中③ 中 オーリーリフトキック ② 方向施助中⑥ 申 ホーリーリフトキック ② 方向施助中⑥ 申 ツインステップグレース ② 方向施助中⑥ +⑤ 申・中 ソードフラッド ② 方向施助中⑥ +⑥ 申 トルネードハイキック ② 方向施助中⑥ +⑥ ● トルネード・ルキック ② 方向施助中⑥ +⑥ ● 中	ツインステップグレース	介方向跑动中®+®	中・中
トルネードミドルキック ① 方向趣助中②+② , ② 中 サマーソルトキック ① 方向趣助中③ 中 エンジェルフォース	ソードフラッド	介方向跑动中®+®	中
サマーソルトキック ① 方向趣効中® 即 中 エンジェルフォース	トルネードハイキック	①方向跑动中®+®	上
エンジェルフォース	トルネードミドルキック	介方向跑动中⑷+⑥,⑥	ф
アセンジョンシュート	サマーソルトキック	∱方向跑动中⊗®	中
ホーリーリフトキック タ方向跑効中® 中 ツインステップグレース タ方向跑効中® +® 中・中 ソードフラッド タ方向跑効中® +® 中 トルネードパイキック タ方向跑动中® +® 上 トルネードミドルキック タ方向跑动中® +® ® 中	エンジェルフォース	♂方向跑动中®	中
ツインステップグレース Ø方向跑动中®+® 中・中 ソードフラッド Ø方向跑动中®+® 中 トルネードハイキック Ø方向跑动中®+® 上 トルネードミドルキック Ø方向跑动中®+® ゆ	アセンションシュート	∅方向跑动中®	中
ソードフラッド	ホーリーリフトキック	♂方向跑动中®	ф
トルネードハイキック	ツインステップグレース	∅方向跑动中®+®	中・中
トルネードミドルキック タ方向絶动中®+®,® 中	ソードフラッド	♂方向跑动中®+®	中
	トルネードハイキック	∅方向跑动中®+®	上
サマーソルトキック Ø方向跑动中 Ø® 中	トルネードミドルキック	♂方向跑动中®+®,®	ф
	サマーソルトキック	₽方向跑动中®®	中

投技

技名	操作	攻击判定
スリーピングキック	接近 ®+®	投技
ホーリークラッカー	接近 ®+©	投技
ホーリードライバー	接近®+©中&®or↓®	投技
ボトムズアップ	背後接近 & +@ or & +@	投技
ラウンドノッカー	対手左側面接近 &+3 or ®+®	投技
カラーコンフェリー	对手右側面接近 ※+切 or ※+の	投技
ヘブンズアーチライディング	⇒•(A)+(G)	投技
ペインフルフェイト	エンジェルストライク击中时 🗢	打撃投(中)







NIGHTMARE

恶梦

基本技

90 44 1X			
技名	操作	攻击判定	
スラッシュ	(A)	上	
ソードバスター	®	中	
ダークハイキック	18	上	
レッグスラッシュ	↓ ③	不	
スプリットバスター	↓ ®	特中	
ダークローキック	↓ ®	下	
ターニングヘッドスラッシュ	背向④	上	
ターニングソードバスター	背向®	中	
ターニングダークハイキック	背向⑥	上	
ターニングレッグスラッシュ	背向↓⑧	中	
ターニングスカイスプリッター	- 背向 ↓ ®	中	
ターニングダークローキック	背向↓◎	下	
ジャンピングバックスピンスラッシュ	Sor O or ₽ @	上	
フェイタルバスター	Sorûor⊅®	中	
ジャンピングブレイブキック	tor⊅®	中	
ジャンピングブレイブキック	48	上	
ジャンピングバックスピンスラッシュ	@+Bor@+Aor@+Ao	上	
フェイタルバスター	@+\$@or\$+?@or\$+2@	中	
ジャンピングブレイブキック	@+178 or @+&8	中	
ジャンピングブレイブキック	@+\$®	上	
ダイピングレッグスラッシュ	②+る着地際のor®+介着地際の or®+み着地際の	下	
ダイビングフルスイングスプリッター	®+3着地際Bor®+C着地際® or®+₽着地際B	中	
ダイビングフルスイングスプリッター 〜チーフ・ホールド	G+S着地際ΦorG+分着地際Φ orG+P着地際Φ	中	
ダイビングアクセルキック	●+S 着地際®or©+C 着地際®or©+Z 着地際®	下	

技名	操作	攻击判定
プログレススラッシュ	(A),(A)	上・上
スラッシュクロス	A A B	上・上・中
スラッシュグラウンダー	® ↓. ®	上・下
ダブルグラウンダー	@ J , Ø , Ø	上・下・下
シャドウスライサー	2 A	下
レッグスラッシュ	10	下
アーメットクラッシャー	5 B	中
バックスピンスラッシュ	⇔ ®	上
クイックスピンスラッシュ	\Rightarrow (8)	上
クイックスピンスラッシュ 〜デキスター・ホールド	⇒0	Ŀ
ライドスラッシャー	⇔♠	上
クイックバックスピンスラッシュ	w@, &	上
スラッシュ~デキスター・ホールド	②	上
ライジングスラッシュ	站立途中®	特中
メイルシュトローム	站立途中 ②、④	特中·下
メイルシュトローム2発目キャンセル	站立途中 图 . ④ ▮	特中
ガントレットバスター	®⇒	中
ランパートバスター	®⇔	中
ソードバスターキャンセル 〜チーフ・ホールド	® ↑ ←	
メイルスプリッター	(B),(B)	中・中

	® , J Ø	中・下
パスターグラウンダー		
バスターグラウンダー2発目キャンセル 〜チーフ・ホールド	®,↓Ø,←	中
ソードパスター 〜ベース・ホールド	0	中
スラストスロー	1 B	打擊投(中)
シャドウバスター	↑ ®	特中
シャドウパスター 〜ベース・ホールド	₽ 📵	特中
スカイスプリッター	\®	中
スカイスプリッター	S 0	中
~チーフ・ホールド ヘッドパット	⇔®	ф
ダブルヘッドバット	<0 B B	中・中
フェイタルダイブ	<-®	ф
フェイタルドライブ	<-®,B	中・下
フェイタルドライブ 〜ベース・ホールド	← ••	中
ピースィングストライク	⇒®	rip .
ルークスプリッター	⇒ ®	ф
	⇒⇒∌⊗	ф.ф.ф
ファームメントディバイド フルスイングスプリッター	站立途中®	#
フルスイングスプリッター		#
~チーフ・ホールド スプリットバスター	站立途中●	<u> </u>
~ベース・ホールド	下蹲中仓	特中
ヘルムディバイダー	3 (B)	中
アーマーブレイカー	& G , & , 6	中・下
アーマーブレイカー 〜チーフ・ホールド	\$ G , & , G	中・下
ブレイクキック	®,®,®	中・中
アースディバイド	\$ 20 → ®	防御不能
グライドローキック	08	下
グライドローキック	C.B.	下
ダークミドルキック	%®	中
アクセルキック	8.8	中・下
アクセルヘッドアッパー	S€, ®,®	中・下・中
ダークサイドキック	⇔®	中
ジェイドクラッカー	⇔®	上
ショルダーチャージ	⇒ ⇒ ®	中
ライジングキック	站立途中 ®	中・中
ストンピング	\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\	7.7.7.7
アーストランプル	↓ S⇔ or 对手倒地中↓ ●	न
ダークソウルインパクト	∆ ⊕+®	下
フライングエッジ	⇒ ⊕ (\$)	中
フライングエッジ~ダウンへ	⇒ ⇒ &+® , ↓	中
チーフ・ホールド	B+®	
チーフ・ホールド	\$ ®+®or € ®+®	
サイドガントレットバスター	\$ (B)+(B), ⇒(B)	中
サイドガントレットパスター	↑®+®,¬®	中
デキスター・ホールド	<-®+®	
ベース・ホールド	⇒®+®or 下蹲>®+®	
ドロップキック・	⇒®+®	Ŀ
スピンキック	(A)+(A)	Ŀ
スピンキックスラッシュ	(A)+(B), (B)	上・上
ヘレンヤッフハフフノユ		

スピンスラッシュクロス	A+6, A, A,	上・上・上・中
スピンスラッシュクロス	Ø+100, 100, 100+10€	上・上・上・中
スピンスラッシュクロス ~ベース・ホールド	@+®,@,@\$	上・上・上・中
スピンスラッシュグラウンダー	(A), (A), (A)+(A)	上・上・下
スピンダブルグラウンダー	(A) +((A) ,((A) ,((A) +((A)	上・上・下・下
スピンキックスラッシュ ~デキスター・ホールド	@+® , @	上・上
スピンミドルキック	@+®, W	上・中

斗全书

チーフ・ホールド		
チーフ・ホールド	B+®	
テラーサーキュラー	チーフ・ホールド中®	上・申
テラーサーキュラー 〜デキスター・ホールド	チ フ・ホールド中間	Ŀ
テラーストンパー	チーフ・ホールド中®	ф
テラーニー	チーフ・ホールド中®	ф.
テラーベルフリー	チーフ・ホールド中®、®	中・上
ベース・ホールド	7 3 7 1 1 - 1 -	
ベース・ホールド	□®+®or下蹲中 \®+8	Ĭ
グリープサイズ	ベース・ホールド中®	下
グリーブサイズ 〜デキスター・ホールド	ベース・ホールド中〇	F
グリーブカタパルト	ベース・ホールド中®	F
ブリーブカタバルト 〜チーフ・ホールド	ベース・ホールド中®	F
^{〜ナーノ・ボールト} グリ ー ブラム	ベース・ホールド中®	ф.
フィーンドシャッター	ベース・ホールド中@+®	中
エアディバイド	ベース・ホールド中®®	中・中・中
デキスター・ホールド		
デキスター・ホールド	⇔ ®+ ®	
ファントムスラッシュ	デキスター・ホールド中®	下
ダブルファントムスラッシュ	デキスター・ホールド中の、の	下・上
ファントムスラッシュグラウンダー	デキスター・ホールド中の、5.8	下・下
ファントムディッパー	デキスター・ホールド中®	ф
ファントムディッパー -チーフ・ホールド	デキスター・ホールド中❸	中
ファントムトゥーキック	デキスター・ホールド中®	Ŀ
ソウルバイター	デキスター・ホールド中®®	中
	跑动技	
技名	操作	攻击判定
(ックスピンスラッシュ シャドウインパクト	少方向跑动中®	<u></u>
ノマ トラインハント ハイブリックブレイブキック	☑方向跑动中® ☑方向跑动中®	中
チーフ・ホールド	少方向跑动中®+®	44
フインドスラッシュ	⇒方向跑动中®	中
ノードバスター	▽万向跑动中®	ф
	♡方向跑动中®□⇒	中
ブントレットバスター		ф
ブントレットバスター ランパートバスター	○ 方向跑动中(0) ←	144
ランパートバスター ノードバスターキャンセル		
ランパートバスター /ードバスターキャンセル -チーフ・ホールド	♪方向跑动中®☆⇔	
ランパートバスター ノードバスターキャンセル		中·中 中·中

ブレイクキック

ヘルムディバイダー

アーマーブレイカー

アーマーブレイカー 〜チーフ・ホールド

ブレイクキック

ソードパスター ~ベース・ホールド

スピンキック

バスターグラウンダー

スピンミドルキック

スピンキックスラッシュ

スピンキックスラッシュ 〜デキスター・ホールド スピンダブルスラッシュ

スピンスラッシュクロス

スピンスラッシュクロス

スピンスラッシュグラウンダ-

スピンダブルグラウンダー

スピンスラッシュクロス ~ベース・ホールド

チーフ・ホールド

バスターグラウンダー2発目キャンセル 〜チーフ・ホールド

	跑动技		~チーノ・ホールト
		mit, ata stra ata	ブレイクキック
-	操作	攻击判定	ヘルムディバイダー
	少方向跑动中®	上	アーマーブレイカー
	②方向跑动中 [®]	下	アーマーブレイカー 〜チーフ・ホールド
	♂方向跑动中心	中	プレイクキッグ
	☑ 方向跑动中® +®		ソードバスター
	↓ 方向跑动中®	#	~ベース・ホールド パスターグラウンダ
	□ 方向跑动中®	ф	バスターグラウンダー2発
	5方向跑动中®⇒	中	~チーフ・ホールド
	○ 方向跑动中® ←	中	スピンキック
	↓ 方向跑动中®☆⇔		スピンミドルキック スピンキックスラッ
	♪方向跑动中®,®	ф.ф	スピンキックフラッシ
	○方向跑动中® ® ®	中・中・下	~デキスター・ホールト
			スピンダブルスラッ
	⇒方向跑动中®,®,®	中・中・下	スピンスラッシュク
	D ++ m + + 6 0 0		スピンスラッシュクロ
	□ 方向跑动中® ,® ,®	中・中・中	~ペース・ホールド
	↓方向跑动中®®、®	中	スピンスラッシュグ
	○方向跑动中®©,®,®	中・下	スピンダブルグラウ
	⋾方向跑劫中®⑤,⑤,⑥	中・下	チーフ・ホールド
	☼方向跑动中®⑥,®,⑥	ф-ф	ライドスラッシャー スカイスプリッター
	↓ 方向跑动中®	中	スカイスブリッター
Ì	↓方向跑动中® ↓ Ø	中・下	~チーフ・ホールド ショルダーチャージ
i	⇒方向跑动中®、↓ A .←	ф	チーフ・ホールド
	⇒方向跑动中®	Ŀ	- 10 221
1	□方向跑动中®、®	上中	
	□ 方向跑动中®、④	L·L	技名
	□ 方向跑动中®、❷		ヒルトインパクト
1		L.F	ナイトメアスラッシ
1	□ 方向跑动中® , ® , ®	上・上・上	ウィッチハント
1	□方向跑动中®,@,@,@	上・上・上・中	カラミティフォール
l	♡方向跑动中®、@、@☆®		アンホーリーテラー
I	↓方向跑动中®,®,®会®	上・上・中	アップトス
	⇒方向跑动中®,®,↓®	上・上・下	スラストスロー
	⇒方向跑动中®,♠,♀♠,♠	上・上・下・下	スラストスロー
	↓方向跑动中®+®		アップトス
			アップトス

ライドスラッシャー	△方向跑动中®	Ł
スカイスプリッター	△ 方向跑动中®	中
スカイスブリッター 〜チーフ・ホールド	>方向跑动中®	ф
ショルダーチャージ	⇒方向跑动中®	中
チーフ・ホールド	◎方向跑动中®+®	
バックスピンスラッシュ	⇔方向跑动中®	上
フェイタルダイブ	□方向跑动中®	中
フェイタルドライブ	←方向跑动中®,®	中・下
フェイタルダイブ 〜ベース・ホールド	⇔方向跑动中®	ф
ハイブリックブレイブキック	⇔方向跑动中®	中
デキスター・ホールド	⇔方向跑动中®+®	
ライドスラッシャー	⇒方向跑动中®	E
ルークスプリッター	⇒方向跑动中®	ф
スライディングキック	⇒方向跑动中®	7
ファームメントディバイド	⇒方向跑动中®®	中・中・中
フライングエッジ	⇒方向跑动中®+®	m
フライングエッジ~ダウンへ	⇒方向跑动中®+®, ♣	ф
ドロップキック	⇒方向跑动中®+®	Ė
バックスピンスラッシュ	○方向跑动中◎	_ _
シャドウインバクト	○方向跑动中®	F
ハイブリックブレイブキック	□○方向跑动中®	da da
チーフ・ホールド	▽方向跑动中®+®	1.1
ワインドスラッシュ	↑万向跑动中®	中
ソードバスター	①方向跑动中 [8]	ф
ガントレットバスター	① 方向跑动中® ⇒	#
ランパートパスター	↑方向跑动中®←	+
ソードパスターキャンセル	↑方向跑动中®☆⇔	T-
ヘルムディバイダー アーマーブレイカー	↑方向跑动中®,®	ф.ф
アーマーブレイカー	① 方向跑动中® , ® , ®	中・中・下
アーマーブレイカー 〜チーフ・ホールド	↑方向跑动中®,®,●	中・中・下
プレイクキック	↑方向跑动中®,®,®	中・中・中
ヘルムディバイダー	↑方向跑动中®© ,®	d
アーマーブレイカー	①方向跑动中® @ . ® . ®	中・下
アーマープレイカー 〜チーフ・ホールド	① 方向跑动中® © 、® ®	中・下
~チーフ・ホールド ブレイクキシグ		
ソードバスター	↑方向跑动中®◎,®,®	中・中
~ベース・ホールド	↑方向跑动中®	ф
バスターグラウンダー バスターグラウンダー2巻目キャンセル	↑方向跑动中®,↓◎	中・下
バスターグラウンダー2発目キャンセル 〜チーフ・ホールド	①方向跑动中® . ↓ ⑤ .←	中
スピンキック	① 方向跑动中®	上
スピンミドルキック	☆方向跑动中®,®	上・中
スピンキックスラッシュ	介方向跑动中®, 個	上・上
スピンキックスラッシュ 〜デキスター・ホールド	① 方向跑动中® ❷	上・上
スピンダブルスラッシュ	´҈↑方向跑动中®,®,®	上・上・上
スピンスラッシュクロス	①方向跑动中®, Ø, Ø, Ø, ®	上・上・中
スピンスラッシュクロス	①方向跑动中® . ❷ . ❷ ☆ ®	上・上・上・中
スピンスラッシュクロス ~ペース・ホールド	①方向跑动中®, ▲, ▲☆◆	上・上・上・中
スピンスラッシュグラウンダー	①方向跑动中®、A、↓ A	上・上・下
スピンダブルグラウンダー	介方向跑动中® ® \$A,A	上・上・下・下
チーフ・ホールド	① 方向跑动中®+®	
ライドスラッシャー	∂方向跑动中®	Ŀ

101

技名	操作	攻击判定
ヒルトインパクト	接近 图+圆	投技
ナイトメアスラッシャー	接近 (4) + (5)	投技
ウィッチハント	背後接近の+@or®+@	投技
カラミティフォール	对手左側面接近 の+Gor®+G	投技
アンホーリーテラー	対手右側面接近 ひ+©or®+®	投技
アップトス	下蹲中 A+@ or B+@	投技
スラストスロー	£ 10	打攀投 (中)
スラストスロー	背後中B	打擊投 (中)
アップトス	俯卧倒地头朝对手中 下蹲中A+Gor®+G	投技
アップトス	仰面倒地头朝对手中 下端中A+©or®+©	投技

Ø 方向跑动中®

⊘方向跑动中®

∂方向跑动中®

Ø 方向跑动中®+®



那高さり IVY

技名	操作	攻击判定
着い紫の刻印	(A)	上
管い紫の髪盗み	®	中
夜雀	160	上
息を殺す刻印	♣ ®	特中
息を殺す驀盗み	↓ ®	ф
咒い影法師	♣ ®	下
抜目無き刻印	背向图	上
抜目無き髪盗み	背向®	中
抜目無き夜雀	背向®	Ŀ
疑い深き刻印	背向♣④	下
疑い深き髪盗み	背向↓□	中
疑い深き影法師	背向幕®	下
天翔ける火霊	Sor tor Ø ®	ф
雲纏う水精	Sortor₽®	中
霧と踊る女刀師	Sortor⊅®	中
天翔ける火霊	@+3∨@+8 Aor&+&&	中
繭と落ちる刺蔓	\$+\$@or\$+1\$Or\$+8\$	特中
霧と踊る女刀師	6+380r5+1B0r6+8B	中
墜ち逝く火霊	た+の高地際のorの+食品地線の orの+を高地線の	下
墜つる刻銘・	G+も高地騒中のri9+合高地騒中 0ri9+を高地騒性	中
沈む夜雀	©+の着地線®or⊕+介着地線® orむ+を高地線®	上

技名	操作	攻击判定
連なる刻印	B. B	上・上
飲深き火霊	•	上・打擊投(上)
礼拝者の刻印	28	特中
礼拝者の刻印	11 10	特中
盟約無き刻印	20	中
偽らざる刻印	⇔ Ø	上
蓋い紫の傷痕	⇒®	中
殻破りし黒翼	⇔♠	上
覚醒せし刻印	站立途中®	中
連なる刻銘	D . B	中・中
連なる水精	3	中・中
従者の宣誓	®,⇔®	中・上
従者の翼採り	® .⇔ ®	中・打撃投(上)
地に捧ぐ宣誓	Ø 60	下
地に泳ぐ刺蓋	· 20	下
礼拝者の刻銘	10	ф
天を睨む髪盗み	∑ ®	ф
迂濶な宣告	<>>®	Ŀ
蒼い紫の宮誓	⇒ ®	ф
刺蔓の如く	⇒0	中
翼奪う刺蔓	⇒⑥ Û	打擊投(上)

作者の影法師	⇒ ⊕ û ,®	打撃投(上)・下
Eれ出する火霊	⇔®☆↑	中・中
Eれ落ちる火霊	⇒⊕☆↓	ф · ф
を の 海の 鎮魂歌	⇒ ⇒ ®	中
k精の如く	⇔ ⊕ ®	ф
高貴なる幽霊	1400	中・中
過者の円盤	⇔ ® ®	ф.ф.ф
生れ出する螺旋	\$\partial \text{\tint{\text{\te}\tint{\texi}\text{\text{\texi}\text{\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\text{\texi}\text{\text{\texi}\text{\text{\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\texi}\text{\text{\texi}	ф.ф.ф.ф
単酸せし到銘	站立途中®	中
記に置む髪盗み	下蹲 🗸 🕏	中
7.000	下路 公 ⑥	下
双子の宣誓、弟 行ち逝く刺蔓		下
	下跌℃®	
居れぬ夜雀	₹®	中
門い影法師	1.80	下
恐れる女刀師	28	中
終れる女刀節	80	中
幕り夜雀	⇔ ®	Ŀ
強鳴らす女刃師	< ← ®	中
脱み夜雀	⇒®	中
女刀師	⇒ ⇒ ®	上
消え逝く夜雀	站立途中®	中
咒い夜雀	下牌公田	ф
地を刺す刺裏	2 A+B	下
咒い師の刻銘	J A+B	ф
地霊の時間軸	% ⊕+®	特中
地震の時間軸 ~黙する地震	№ 10	防御不能
夜来たる異聖	<	中
簡来たる異聖	(□←Q+⊕	防御不能
凍りつく眼差し	⇒ & +®	中・中
狂い霊の灯	⇒ → (A)+(B)	打擊投(中)
狂い霊の燭台	⇒ → (A)+(B) ←	> 打撃投(中)
慈乱なる幽霊	F 10+10	ф
騒乱なる幽霊	A 8+8,8	中・下・特中
双子の宣誓、兄	下購 分 ④+⑥	下
刺姜の時間軸	下路 🛇 🛈 + 🛈	下・特中
刺臺の時間軸 〜黙する地震	下蹲 5 4 4 6	下·防御不能
感乱なる風精	站立途中 图+图	中
騒乱なる風精	站立途中心+®,心	中・中・上
恐れ無き地霊	₫®+® .	特中
恐れ無き地霊	Û ®+®	特中
恐れ無き地震	% B+®	特中
永速の血判	<>®+®	防御不能
水精の時間軸	<=®+®	中・特中
水精の時間軸	←⊕+	中・防御不能
	黙する地霊	F
思慮深き地霊	擒象中方向键按	11

罪深き宣誓	□> ® + ®	中
刺に捕われ	⇔⊕+@	打攀投(中)
愚者の外套	站立途中®+®	ф•ф
眠れぬ影法師・	\$ (A) + (B)	F
朽ちた車輪	№ 18	下
天に還る蛇	⇒12®+®	防御不能
汝、変れ	\$ \$⇒or \$ \$ \$ \$	

跑动技

技名	操作	攻击判定
朽ちた車輪	♂方向跑动中®	下
水精の如く	♂方向跑动中®	ф
霧と踊る女刀師	少方向跑动中®	ф
狂い霊の灯	⇒ 方向跑动中®	打撃投(中)
狂い霊の燭台	⇒ 方向跑动中® ←	打擊投(中)
溺れ霊の名簿	⇒ 方向跑动中®	ф
眠れぬ影法師	⇒方向跑动中®	Tr
失われし刻印	□方向跑动中®	上
地に捧ぐ宣誓	○方向跑动中®	下
地に泳ぐ刺蓋	□方向跑动中❶	7
闘れぬ夜雀	○方向跑动中®	ф
着い紫の刻印	⇔方向跑动中®	上
水精の如く	←方向跑动中®	中
鐘鳴らす女刀師	⇔方向跑动中® ·	中
夜来たる異聖	⇔方向跑动中®+®	中
闇来たる異型	←方向跑动中 4 中	防御不能
水精の時間軸	⇔方向跑动中®+®	中・特中
水精の時間軸 〜黙する地震	□方向跑动中®+●	中・防御不能
殻破りし黒黴	⇒方向跑动中®	Ŀ
夜の海の鎮魂歌	⇒方向跑动中®	中
揺らぐ影法師	⇒方向跑动中®	下
狂い器の灯	⇒方向跑动中®+®	打擊投(中)
狂い霊の場合	⇒方向跑动中®+® ←	打擊投(中)
罪深き宣誓	⇒方向跑动中®+®	中
刺に捕われ	⇒方向跑动中®+®	打擊投(中)
朽ちた車輪	○方向跑动中@	下
水精の如く	▽方向跑动中®	ф
霧と踊る女刀師	△方向跑动中®	中
狂い霊の灯	↑方向跑动中®	打擊投(中)
狂い霊の燭台	①方向跑动中② ←	打擊投(中)
溺れ霊の名簿	① 方向跑动中®	中
眠れぬ影法師	↑方向跑动中®	下
反失われし刻印	₽ 方向跑动中®	Ŀ
地に捧ぐ宣誓	∂方向跑动中®	下
地に泳ぐ刺臺	グ方向設动中Φ	下
眠れぬ夜雀	⊘方向跑动中®	中

投註

技名	操作	攻击判定
本質たる原動	接近 ®+©	投技
支配の玉座	接近 ®+®	投技
高潔ゆえ、烙印	背後接近 ® +® or ® +®	投技
無慈悲な導き手	对手左側面接近 ®+© or®+©	投技
黄昏に散る揺篭	对手右侧面接近 ®+©or®	投技
狂い霊の灯	⇒ ⇒ (A) + (B)	打撃投(中)
狂い霊の灯	↑・↓方向跑动中®	打擊投(中)
狂い霊の燭台	⇒ → (6) + (8) ←	打擊投(中)
狂い霊の舞台	♪ · ♪ 方向跑动中®←	打擊投(中)
欲深き火霊	•	上・打撃投(上)
欲深き火霊	背後	上・打撃投(上)
刺に捕われ	近距離⇔●+●	打擊投(中)
刺に捕われ	遠距離⇔⊕+●	打擊投(中)
異奪う刺藍	空中对手⇒®℃	打擊投(上)
従者の難採り	空中对手 ⑤ . ⇒ ⑩	中・打撃投(上)
集束する世界	D 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	投技







color 封電職影

TAKI

挺訊

基本技

技名	操作	攻击判定
製抜	A	上
断抜	(B)	ф
誅	®	Ŀ
影製	. ● .	特中
開断	. ■ ®	中
陰誅	. ■	下
逆裂	背向④	上
逆断	* 背向®	中
逆誅	背向®	上
影逆裂	背向↓▲	下
圖逆断	背向↓®	中
隠逆誅	背を向↓⊗	下
落幽	∾or û or Ø ®	ф
落無風	Sor û or Ø ®	中
翔陎	Sorfor⊅®	<u>+</u>
落幽	O+NOorG+90orD+P	Ф ф
落無風	@+\$Bor@+1 Bor@+&	® 中
跳誅	G+BorG+P BorD+A	18 L
垂幽	⑤+3 着地際☆or®+① 着地筋 or®+2 着地腺④	下
垂間撫	⑩+○蒼地際©or®+☆着地隙 or®+み着地隙®	中
弓誅	③+◇着地際®or®+↑ 着地階	i ® ф

固有技

技名	操作	攻击判定
厨子	⊕ ⇒	中・中
裂組	. (4), (4)	上·上
断変	(A), (B)	上・上・申
浮断变	∅,∅,⇒∅	上・上・中
乱破	(A) , (B)	上・中
乱破変	(A),(B),(D)	上・中・中
乱破~宿へ	A, ₽B, BorA, B, B ₽	上・中
組乱破	Ø,®,®	上・中・上
乱波式妖	(A),(B),<>>(B)+(C)	上・中・下
烈	⇒®	上
惑刃	⇒ ⇔ ®	上
惑刃 ~宿 へ	⇒•• •	上
苛烈	⇒ → ♠,⊕	上・中
迅烈	⇒ → ♠,®,®	上・中・中
惨烈	⇒ → Ø,Ø,®,®	上・中・中・中
影裂	80	特中
忍薦	2 B	下
幽	₽®	下
幽誅	U Ø , ®	下-下
朧~宿へ	⇔ ®	下
揺刃	<- ⊕	Ŀ
蛍	站立途中®	中
影狩	站立途中®,®	中・上
乱影狩	站立途中心,心,心	中・上・中

基本坊

	墨 本 技	
技名	操作	攻击判定
十字	(B), (A)	中・上
影十字	(A), (A)	中・上・下
十字組	®,⊗,®	中・上・上
十字架	®, Ø,⇔®	中・上・中
十字~宿~	® , Ø ₽	中・上
十字笹火	8,8,0+@arî0+@or\$0+\$	中・上
断組	(B) , (B)	中・中
断組 ~店へ	®, ₽ ®, ®or ®, ®, ⊗ ₽	中・中
組征伐	(B) (B)	中・中・中
断珠	₿,10	中・上
断影狩	(B), (B), (A)	中・上・上
無風	Û 10	中
無影狩	J ® , Ø	中・上
揚羽	№ ®	中
間断	2 B	中
断抜~宿へ	⇔ ®	中
影紙縒	⇒®	中
鉄砲駆	⇒ → ®	ф
微	<- <u>+</u> ®	p
湿 撫	站立途中印	中
開網	站立途中®,®	中・下
開講	②+3.着地際②,②or③+1.着地際 ⑤,③or⑤+1.着地際③ ⑤	中・下
	©, Tor@+/ 着地際© © 站立途中®, ®+®or()®+®	
階無笹火	or U &+®	中
逆断笹火	背向®中®+®	中
封魔龍炎剣	□ Q ↑ Q □ Ø	防御不能
連珠	®,®	上・上
三連誅	(∅, ∅, ∅	上・上・上
水面鉄	®,®,\$®	上・上・下
潜針誅	1 €	7
聖誅	18,8	下・中
疾殺	28	中
疾空殺	88,8	中・中
疾空滅殺	80.00,00	中・中・中
疾殺~圓車	\\0,\\0+\\0	中
疾殺 ~歪車	\0,1\0+\0or\0+\0	中
疾空殺 ~風車	№, ®, ®+®	中・中
疾空殺 ~歪車	2 ® K 13 ®+Kor J B+®	中・中
隠誅	2 €	下
喝誅	⇔®	上
喝這誅	⇔® , ®	上・下
裏雷	□= ®	ф
雷宙	⇔ ⊕⊗,⊗	中・中
天誅	→®	ф
天影狩	⇒®.Ø	中・上
地旋誅		特中・特中
跳誅	G+介®	E
弾連誅	⑤+介®,®	上・下
ATTAC OF		

基本技

	基 4	
技名	操作	攻击判定
三弾誅	©+1°®,®,®	上・下・上
疾空滅殺	©+V 薫地際®, ®, ® or ©+ 企 着地 際®, ® ® or ©+ 必 蓋地際®, ®, ®	ф-ф-ф
英空殺 - 国車	む+& 着地際を、®、®+®orむ+ 7 着地際 を、®、®+® orむ+ 2 着地際を、®、®+®	ф•ф
陰誅 ~宿 へ	下蹲ѕ⊗ۇ	下
浮鉢割	站立途中 ⑥	ф
笹火宙	A+®or ↓ A+®or ↓ A+®	特殊移動
式妖魔	下蹲 ピ 🛈 + 🚳	特中
風車	(B) + (C)	特殊移動
車影狩	®+®, &	上
疾風車	B+6, B	ф
雷雲車	®+®,®,®	ф•ф
竜巻車	(®+®,®,®	ф•ф
蜜鳴車	®+®,®,®,®	ф - ф - ф
風斬車	®+®,®,®,®	ф·ф·ф
歪車	Ռ®+®orᲙ®+®	特殊移動
逆手車	1 ®+8, @or ↓ ®+8, @	Ł
式妖弾	⇔®+®	下
式影狩	⇔+®, @	Ŀ
崩誅	背向·®+®	ф
流雲墜	(A) + (B)	ф·ф
参雲壁	①☆or O☆⊗+®	上・上
影誅	下蹲中®+吃	下
影浮誅	下蹲中⑥+⑥、⑥	下・中
霧笹火	& - 8 or \$ 8 + 8 or \$ 8 + 8	中
霧笹火	背向ピガ+Borしむ+B orもの+B	中
个 、	1, 4, ←	
信		
官	1 45 ←	
宿駆	宿中⇔	特殊移動
風宿	宿中图	上
宿影狩	宿中←④	上 ·
静魂宿	宿中®	中
妖宿	宿中形	ф
荒神宿	宿中®+®	防御不能
木霊宿	宿中尽®orû®or❷®.	中・中
凶月宿	宿中冬®,®orû®,®or戶®,參	中・中・中
忌影 復	宿中↓®	下

跑动技

技名	操作	攻击判定
裂抜	♂方向跑动中®	上
裂組	♂方向跑动中®,®	上・上
断変	♂方向跑动中®,®,®	上・上・中
浮断変	②方向跑动中®,®,□®	上・上・中
乱破	☑方向跑动中®,®	上・中
乱破変	√方向跑动中®,®,®	上・中・中
乱破 ~宿へ	少方向跑动中®。✔®。 ®or®。® #	上・中

技名	操作	攻击判定
組乱破	☑ 方向跑动中®,®,®	上・中・上
乱波式妖	②方向跑动中®,®,⇔®+®	上·中·下
断抜	√方向跑动中®	中
十字	√方向跑动中®, A	中・上
影十字	♂方向跑动中® . 图 . 图	中・上・下
十字組	少方向跑动中® A ®	中・上・上
十字架	少方向跑动中® , Ø , ⇔ ®	中・上・中
十字~宿へ	☑方向跑动中®,A 🛩	中・上
十字笹火	ペ方向跑动中® ®中®+®or	中・上
断組	↑®+®crし®+® ピ方向跑动中®,®	ф.ф
断組~信へ	②方向跑动中®、✔®、	中・中
組征伐	\$or®,®,3 ≠ ♡方向跑动中®,®,®	ф.ф.ф
断誅	♂方向跑动中®,®	中・上
断影狩	☑方向跑动中®,®,®	中・上・上
関係	②方向跑动中®, ◎, ◎	F
周道 株	♂方问题初中®,®	上・下
笹火宙	②方向跑动中③+⑥	特殊移動
歪車 -	②方向跑动中®+®	特殊移動
宿	②方向跑动中®+®	
眩刃	⇒ 方向跑动中®	中
散魔鬼炎剣	□ 方向跑动中®	中・中
巻雲座	⇒方向跑动中℃	上・上
流 刃	□ 方向跑动中® , ⑤	上・上・中
告雲隊 ~風車	□方向跑动中®,⑤+⑥	上・上
巻選挙 ~売車	U 方向跑动中®。 ☆ D+®or ↓ ®+®	上・上
笹火宙	⋾方向跑动中△+⑥	特殊移動
歪車		特殊移動
宿	○方向跑动中@+®	
眩抜	⇒方向跑动中®®	ф
惑刃 .	□方向跑动中®	上
惑刃 ∼宿 へ	□方向跑动中® €	£
前烈	○方向跑动中®,®	上・中
il-il	□方向跑动中@, ®, ®	上・中・中
惨烈	⑤方向跑动中®,®,®,®	上・中・中・中
鉄砲壓	≦方向跑动中®	ф
剜 誅	△方向跑动中®	中
笹火宙	□方向跑动中®+®	特殊移動
歪車	□方向跑动中®+®	特殊移動
宿	◎方向跑动中®+®	
摇刃	○方向跑动中®	Ł
徹	←方向跳动中®	#
衰雷	⇔方向跑动中®	中
書亩	←方向題动中® 、®	中・中
笹火宙	←方向跑动中®+®	特殊移動
旭車	←方向跑动中®+®	特殊移動
宿	←方向跑动中®+®	- ware life and
悪刃	→方向跑动中®	Ŀ
惑刃~宿へ	⇒方向政动中®	<u> </u>

技名	操作	攻击判定
苛烈	⇒方向跑动中®,®	上・中
迅烈	⇒方向跑动中®,®,®	上・中・中
惨烈	⇒方向跑动中®,®,®,®	上・中・中・中
鉄砲駆	⇒方向跑动中®	中
	⇒方向跑动中®	F
笹火宙	⇒方向施动中®+®	特殊移動
風車	⇒方向跑动中®+®	特殊移動
裂披	○方向跑动中®	Ŀ
裂組	○方向跑动中® , ®	上・上
断変	○方向跑动中® . ® . ®	上・上・中
浮断変	○方向跑动中® , ● , ⇒®	上・上・中
乱破	○方向跑动中®,®	上・中
乱破変	○方向跑动中®,®,®	上・中・中
乱破~信へ	○方向跳动中② 🖋 🗊	上。申
組乱破	Bor⊕,®,® # ○方向跑动中⊕,®,®	上・中・上
乱波式妖	○方向跑动中®,®,⇔®+®	
断抜	◇方向跑动中®, ♥, ♥ ♥, ♥ ♥ ♥ ♥ ♥	下. 中. 上
十字~宿へ		中・上
影十字	○方向跑动中® , ② ○方向跑动中® , ② , ②	中・上・下
十字組	○方向跑动中®, ②, ⑥	中・上・上
十字架	○方向跑动中® , ② , □ ®	中・上・中
十字	○方向跑动中® . ② ▮	中・上
十字笹火	○方向跑动中®, ®中®+®or ↑®+®orし®+®	中・上
断組	○方向跑动中®,®	中・中
断組~信へ	○方向跑动中®、 🖍 🕲 , 🔞	即・中
組征伐	○方向跑动中® , ® , ®	即・中・中
断誅	○方向跑动中®,®	中・上
断影狩	○方向跑动中®, ®, ®	中・上・上
喝 誅	△方向跑动中®	<u></u>
喝遺跡	尽方向跑动中® ,®	上・下
笹火宙	◇方向跑动中®+®	特殊移動
经	○方向跑动中®+®	特殊移動
福	尽方向跑动中®+®	
眩刃	① 方向跑动中®	ф
散魔鬼炎剣	① 方向跑动中®	中・申
学雲隆	① 方向跑动中®	上・上
流刃	介方向跑动中®, ®	上・上・中
巻雲墜~風車	↑ 方向跑动中®,®+®	上・上
卷雲壁~歪車	①方向跑动中®, ②®+®or □ &+®	上・上
笹火宙	介方向跑动中®+®	特殊移動
歪車	①方向跑动中®+®	特殊移動
宿	介方向跑动中®+®	
眩抜	介方向跑动中® Ø	中
感习	₽方向跑动中®	Ŀ
悪刃 ~宿へ	♂方向跑动中® ┏	上
苛烈	∂方向跑动中®,®	上・中
迅烈	夕方向跑动中®,®,®	上・中・中
惨烈	♂方向跑动中®,®,®,®	上・中・中・中

技名	操作	攻击判定
鉄砲駆	⊘方向跑动中®	ф
崩誅	⊘方向跑动中®	中
笹火宙	∅方向跑动中®+®	特殊移動
歪車	♂方向跑动中®+®	特殊移動
宿	♂方向跑动中®+®	

技名	操作	攻击判定
卒塔婆返	接近 图+©	投技
送火	接近 ⑤ + ⑤	投技
釣瓶落	背後接近 和+@or®+@	投技"
間落	对手左侧面接近@+@ or@+@	投技
達魔送	对手右侧面接近 @+@ or @+@	投技
崖渡	⇒ ⊕ (6)+(6)	投技







华著的明神

VOLDO

沃尔多

墨	本	技

技名	操作	攻击判定
サイドクロー	№	Ł
スタンピートスクラッチ	(B)	中
ミュートハイキック	18	Ŀ
トゥリーバー	↓ ⑧	特中
リヴァイヴベルチー	\$ ®	中
サーカストラピーズ	↓ ®	下
スケアクロウスピン	背向®	上
ビハインドスクラッチ	背向®	中
ビハインドミュートハイキック	背向®	上
ビハインドトゥーカッター	背向溥❷	特中
ビハインドシットスクラッチ	背向 🖡 🔞	中
ビハインドミュートローキック	背向↓◎	下
フロリックプレインロッパー	Sor tor ₽Ø	Ŀ
フロリックボートカリス	Sor û or Ø ®	中
サイドトラップキック	Sor û or ₽®	<u>F</u>
フロリックブレインロッパー	@+5@or@+1@or @+ &@	上
フロリックポートカリス	@+5@or@+1@or&+2@	中
サイドトラップキック	@+&∨@+A&or9+&&	上
サスペンドギア	③+○着地際®or®+☆着地際®or ⑤+夕着地際少	7
サスペンドペンデュレム	②+◇無地勝⑤の「♀+①着地勝⑤の「 ③+夕着地際®	中
サスペンドオフジョイント	©+○着地隊®or©+☆着地際®or ©+ダ萬地隊®	下

IM 19 3A		
技名	操作	攻击判定
シザースクロー	A , A	上・上
ミュートスクラッチ	(A) , (B)	上・中
ミュートスラッシュ	AD, (AD, (AD	上・中・中
ミュートスラッシュ~背向	(A),(B),←(A)	上・中・中
サイドクローキック	® ,®	上・中
サブライズトゥリーパー	4 B	特中
ラットチェイス	10	下
ラットチェイス	J. Ø. Ø	す・下
ラットチェイスキック	J 10,10	下・上・中
ラットチェイス	J. B. B. B	न - न - न
ラットチェイスキック	J. Ø. Ø. Ø.	中・土・不・不・本
ブラインドブレード	5 B	中
ブラインドクロー〜背向	⇔ ®	上
スケアクロウブラインドクロー	⇔ Ø,Ø	上・上
エレガントテンダー	← ••••	中
ジョリーリッパー~背向	⇒ ®	Ŀ
エレガントクロー	⇒ → Ø	Ŀ
スコーピオンズクロー	站立途中图	中
スタンピートシュレッダー	® , ®	中・中
スタンピートシュレッダー	18,8,8	ф•ф•ф
ベルチーアルター〜ジ・ラック	Ø®,®	ф-ф
アルタースティンガー	₫®,®,®	中・中・上
エクスタシー	Û.®	中

モアエクスタシー	J. 18 , 18	中・中
エクスタシー~背向	1.80 ←	ф
ストマックスライサー	℃ ®	ф
ギロチンシザース	№ (8)	ф·ф
ヘルチョップ	⇔ (§)	中
ブラインドヘルクロー~背向	⇔® , ®	ф • • ф
デモンフェロモン	⇔®	防御不能・下・下
プレイドネイル	⇒ ®	上
デモンエルポー	⇒ •®	ф
テイストバッド	站立途中®	+
テイストバッド〜ジ・ラック	站立途中●	ф
ポウマンティス	站立途中®,®	中・中
クリーピィストレッチ~背向	下牌 😉 🕲	中
グレイブディガー	\$ A	オ・オ・オ
スコーピオンズテイル~背向	20	中
スコービオンズテイル	2 ⊗ ⇒	中
サーカストラビーズ	10	ন
ミュートミドルキック	5®	中
ヘッドリバーサー	⇔•®	中
ラチェットスクリーマー〜背向	⇒ ⇒ ®	中
ルナティックスピン〜背向	站立途中®	中
ルナティックスピン	站立途中®➡	#
リグルステップ	\$ 0 ⇒	特殊移動
リグルクロー	1000	上
リグルシザース	1.70⇒®'®	上・中
リグルブラインドブレード	1250,20	上・中
リグルブラインドシザース〜背向	\$ \$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$\\$	上・中
リグルダンサー	1 0 ⇒®	中
リグルギャロップ	\$ 20 ⇔ (B)	ф.ф
リグルマンティス	\$ 2 ⇒ 10 , 10	ф.ф.ф
オフジョイントマリオネット	1000	7
スライディングフック	1 2 ⇒ ®+®	不
ルーニィースリング	1 2 ⇒ ®+®	中
ブラインドターン	1.60	特殊移動
フェイスレスブレード	背向⇔®	中
リフティングソーサー	背向□⇒®	中
マッドリフティングソーサー	背向⇔●●	ф
フェイスレスエルボー	背向⇔®	Ŀ
フェイスレスペンデュレム	背向←®,®	上・中
マカブールウェッジ	背向⇒®	Ŀ
マカブールステッチ	背向⇨●®	中
マカブールペンデュレム	背向 🗢 🔞	中
マカブールギムレット	背向←®,®	ф•ф
モアマカブールベンデュレム	背向←®,®	中・中
マカブールスケアローグ	背向⇔®®	ф
スコーピオンズテイル	背向少化	中
オフジョイントマリオネッド	背向↓∞	下
ピハインドミュートハイキック		£
イモータルベルチー	背向 (® +®	下
ローリングクレイジー	背向 🚯 +®	中・中

船斗全书

,		
スプリットホイール	背向:⑧+⑤ ↓	中・下
ローリングクレイジー~ジ・ラック	背向:@+®,©	ф
デスローズ	背向(8)+(8)	ф-ф
マゴットステップ	上購 (4.0)	特殊移動
バックマゴットステップ	マゴットステップ中学	特殊移動
マゴットスティンガー	マゴットステップ中®	Ŀ
ジ・ラック	& ®+®or>>®+® or背向 & ®+®	ф
ジ・ラック状態前進	ジ・ラック中⇒	特殊移動
スティアラック	ジ・ラック中⇔➡	下
ジ・ラック状態後退	ジ・ラック中無	特殊移動
フールマナー	ジ・ラック中®	ф·ф
フールハンガー	ジ・ラック中®	中・下
ラックスティンガー	対手足側ジ・ラック中®	上
ラックアプセット	对手頭側ジ・ラック中®	中
プレイングマンティス	(A)+(B)	中
プレイングキャンサー	\$ (A) + (B)	7
ギロチンバイト	⇔ ®+®	ф
フレンジィージャイロ〜背向	⇒ ® + ®	ф
ゲートオープナー	⇒ • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	中・中
ゲートブライヤー	⇒ ⇒ &+®,®	中・中
マッドブラインドダイブ	下灣公函+®	上
ブラインドダイブ	下灣 分 ②+①	防御不能
プラムウィロー	®+®	特殊避
ザニィーミミック	\$ ®+®	特殊遊
ザニィーミミック	① ®+®	特殊遊
ルーニィースリング	下蹲中に®+®	中
デスローズ	®+®	ф - ф
グレイブローズ	⊗ + •	中・中
ウェブワイパー	⇔ +®	防御不能
インセインフリップ	⇒ ⇒ A+B+G	中
インセイントラップ	⇒ → &+®+©,®	中・上

胸动技

技名	操作	攻击判定
エレガントテンダー	少方向跑动中®	ф
ギロチンバイト	少方向跑动中®	ф
ミリオンバイト	少方向跑动中 ®	中・中・中
スコーピオンズテイル〜背向	☑ 方向跑动中®	中
スコーピオンズテイル	少方向跑动中®⇒	中
リグルステップ	☑方向跑动中®+®	特殊移動
ブラインドプレード	↓ 方向跑动中®	ф
バッフォーネアート	↓ 方向跑动中®	中・中
ミュートローキック	↓ 方向跑动中®	下
ゲートオープナー		ф·ф
ゲートブライヤー	↓方向跑动中®+®,®	中・中
リグルステップ	方向跑动中®+®	特殊移動
ミュートインブレイス	⇒方向跑动中®	上
デモンエルボー	[□] 方向跑动中 [®]	中
デスフラッガー	□方向跑动中®	Ŀ
ゲートオープナー	○方向跑动中®+®	ф-ф

VOLDO

ゲートプライヤー	⑤方向跑动中®+®,®	中 - 中
リグルステップ	⑤方向跑动中®+®	特殊移動
エレガントテンダー	⇔方向跑动中®	中
ヘルチョップ	□方向跑动中®	ф
ブラインドヘルクロー~背向	←方向跑动中®,®	中・中
デモンフェロモン	□方向跑动中®	防御不能・下・下
ヘッドリバーサー	⇔方向跑动中®	中
リグルステップ	⇔方向跑动中®+®	特殊移動
エレガントクロー	⇒方向跑动中®	上
デモンエルボー	⇒方向跑动中®	中
スーイサイドダイブ	⇒方向跑动中®	下
ゲートオープナー	⇒方向跑动中®+®	中・中
ゲートプライヤー	⇒方向跑动中®+®,®	中・中
リグルステップ	⇒方向跑动中®+®	特殊移動
エレガントテンダー	○方向跑动中®	ф
ギロチンバイト	○方向跑动中®	中
ミリオンバイト	○方向跑动中	中・中・中
スコービオンズテイル~背向	○方向跑动中®	中
スコービオンズテイル	○方向跑动中®→	中
リグルステップ	○方向跑动中®+®	特殊移動
ブラインドブレード	↑方向跑动中®	中
バッフォーネアート	介方向跑动中®	中・中
ミュートローキック	介方向跑动中®	F
ゲートオ ー プナー	介方向跑动中A+®	中・中
ゲートプライヤー	介方向跑动中®+®,®	中・中
リグルステップ	介方向跑动中®+®	特殊移動
ミュートインブレイス	♂方向跑动中	上
デモンエルポー	Ø 方向跑动中®	中
デスフラッガー	⊅方向跑动中®	上
ゲートオープナー	∅方向跑动中Ø+®	中・中
ゲートプライヤー	Ø方向跑动中Ø+Ø, Ø	中・中
リグルステップ	♂方向跑动中®+®	特殊移動

投技

技名	操作	攻击判定
スピニングアンブレラ	接近 图+©	投技
センチピートナイトメア	接近 ® +®	投技
ブラッディードリル	接近 ® + ©	投技
サディスティックスパイダー	背後接近 ®+@or@+@	投技
バッフォーネインクエスト	对手左侧面接近 多+© or \$+\$	投技
ブッシュワッカー	对手右側面接近 る+©or®+®	投技
ライフサッカー	1 2 ⇒ + ®	投技
ブラインドハーヴェスト	背向®+©	投技





電人公耳

ASTAROTH

基本技

技名	操作	攻击判定
ルクスーザ	(A)	上
イルクシア	®	ф
ヴィスク	€	上
ルクフェルザ	↓ ®	下
イルクルシア	↓ ®	特中
ヴィエク	↓ ®	下
デュ・スーザ	背向@	上
デュ・イルシア	背向®	中
デュ・ヴィク	背向®	Ŀ
デュエル・スーザ	背向↓@	下
デュエル・イルシア	背向↓®	中
デュエル・ヴィク	背向↓◎	下
ムトゥル・アイアックフーザ	3or û or Ø ⑧	上
ムトゥル・イアメルシア	∾or tor⊅®	中
ムトゥル・スヴィク	Sortor⊅®	中
ムトゥル・アイアックフーザ	@+3∨@+18or@+20	上
ムトゥル・イアメルシア	@+3@or@+@@or@+&@	中
ムトゥル・スヴィク	@+3@or@+1@or@+2@	中
メリュールスーザ(ウル・ムゥルシュ)	Φ+> 着地際® or Φ+1 着地際® or Φ+2 着地際®	下
イルアメルシア(ウル・ムゥルシュ)	®+入着地際®or®+食着地際® or®+ク着地際®	中
メル・ヴィエク(ウル・ムゥルシュ)	②+3着地際®or©+↑着地際® or©+♂着地際®	下

盾有技

技名	操作	攻击判定
シュ・ルクスーザ	•	Ŀ
ムクスーザ(ウル・ルクスーザ)	8 , 6	上・上
テユダ・シュ・ムクスーザ (ウル・ルクスーザ)	֎,֎	上·防御不能
ロツェリオ (ウル・ルクスーザ)	(A), (B)	上-中
メリアクスーザ	2 B	下
テュダ・メリアクスーザ	2 0	下
メリュールスーザ	10	下
テュダス・ムクスーザ	2 B	Ŀ
テュダ・エルスライ・ムクスーザ	00	防御不能
ムクスーザ	⇔ ®	上
ドル・ジクムサリオ	⇔⊕⊕	中
テュダ・ドル・ジクムサリオ	⇔⊕∅	中
ルクフィリオ	⇒ ®	Ł
クメルシア(ウル・ルクフィリオ)	⇒@,®	上・中
テュダ・クメルシア (ウル・ルクフィリオ)	⇒®, ®	上・防御不能
クルクスーザ	⇒ → ®	中
メル・ディアクスーザ	⇒ • ♦	中
イル・メルフシア (ウル・メル・ディアクスーザ)	⇒→0,6	ф·ф
アディ・イルビファーザ	\$ 2 ←®	打撃投(中)
エル・リアスハーザ	\$ 2 ← 10, 10, 10, 10, 10, 10	打撃投(中) ・ 中・中・中・中・中
エラ・シュ・ムクスーザ	站立途中 ®	上
イル・イルクシア	0	中

ティルリオン	®⇒	ф
ティルリオン	⊕ ⇒	ф .
	® , &	中・上
	(B) ,⇔(A)	中・上
	(B) , (S)	中・中
イル・クメルシア (ウル・イルクシア)	₿.•	中・中
エル・アークルリオ (ウル・イルクシア)		中・中
ジェラリオン	26	下
ヴィ・フィラリオ	1.0	中
テュダ・ディ・フィラリオ	₽ 📵	防御不能
クメルシア	№ ®	中
テュダ・クメルシア	№ 10	防御不能
ヴィメル	⇔ ®	中
クク・ヴィメル	⇔©	ф
メルフォ・シェラリシア	⇔⊕ ®	ф
テュダ・ギルフォ・シェラリシア	⇔⊕⊕	防御不能
ロティラオン	⇔®	ф
ヴィサワオン	⇒ ⇒ ®	上
エラロ・メルサリオン	站立途中®	中
デロ・ディブリオン	背向®+®	ф
ヴィスアーク	•	Ŀ
エル・ヴィシオエク	28	T .
メル・ヴィェク	10	下
キュヴィク	20	中
シュ・キュヴィク	₩ 💿	ф
テュダス・カーズフーザ (ウル・キュヴィク)	% ® . ®	中・上
クルス・クスファリオ (ウル・キュヴィク)	80,●	中・中
ビ・アズク	⇔®	ф
ム・ウィブスク	⇔ •®	中
ロティアス	⇒ ®	中
スルバルト	⇒ ⇒ ®	中
ロティ・アズバルト	⇒ → ⑤	ф
シュ・スルバルト	下蹲匀⊗	中
エラ・イェルシス	站立途中®	中
メリアクスーザ (ウル・エラ・イェルシス)	站立途中®,⑧	中・下
シュ・ムクスサリオ	A+B	ф
メルフィダル・ジグムトー	%A+®	Ŀ
テュフィダル・ジグムトー	⊗ ⊕ + B	防御不能
シル・レビス	<	ф
ヴィアズス・レビス	(-0+0	打擊投(防御不能)
クク・ロティラオン	®+®	打擊投(上)
クラックォ・アクシアリオ	≥ ®+0¢	下
スルファー	⇒®+®	£
テュダ・デュルファー	⇒@+@	Ŀ
テュダ・ディリア	1 2 ⇒®+®	防御不能

技名	操作	攻击判定
メリアクスーザ	②方向跑动中®	下
テュダ・メリアクスーザ	☑ 方向跑动中♥️	7
メルフォ・シェラリシア	②方向跑动中®	ф
テュダ・ギルフォ・シェラリシア	⊘ 方向跑动中 ®	防御不能
ム・ウィブスク	☑方向跑动中®	中
ムズ・メルフィダル・ジグムトー	☑方向跑动中®+®	上
ムズ・テュフィダル・ジグムトー	♂方向跑动中❷+❸	防御不能
ムズルスーザ	⋾方向跑动中®	中
シウル・ムズルスーザ	√方向跑动中®,®	ф·ф
ムズルヴィシア	↓方向跑动中®	中
ムズルメルアリオ	⇒方向跑动中®	中
テュダ・ムズルメルアリオ	↓ 方向跑动中®	中
ムズ・メルフィダル・ジグムトー	↓方向跑动中®+®	Ŀ
ムズ・テュフィダル・ジグムトー	↓方向跑动中◆+●	防御不能
クルクスーザ	№方向跑动中®	中
メル・ディアクスーザ	>>方向跑动中♥	中
イル・メルフシア (ウル・メル・ディアクスーザ)	⑤方向跑动中♠,®	中・中
クメルシア	⑤方向跑动中®	ф
テュダ・クメルシア	○方向跑动中Φ	防御不能
スルバルト	○方向跑动中®	坤
ロティ・アズバルト	∜方向跑动中●	中
ムズ・メルフィダル・ジグムトー	◎方向跑动中®+®	Ŀ
ムズ・テュフィダル・ジグムトー	◎方向跑动中@+®	防御不能
ドル・ジクムサリオ	⇔方向跑动中®	中
テュダ・ドル・ジクムサリオ	⇔方向跑动中●	中
メルフォ・シェラリシア	←方向跑动中®	中
テュダ・ギルフォ・シェラリシア	⇔方向跑动中®	防御不能
ム・ウィブスク	⇔方向跑动中®	中
シル・レビス	←方向跑动中@+®	中
ヴィアズス・レビス	⇔方向跑动中◆+●	打擊投(防御不能)
クルクスーザ	⇒方向跑动中®	中
メル・ディアクスーザ	⇒方向跑动中₩	中
イル・メルフシア (ウル・メル・ディアクスーザ)	⇒方向跑动中 ② ,®	ф·ф
ヴィサリオン	⇒方向跑动中®	上
アイ・オク	⇒方向跑动中®	· F
スルファー	⇒方向跑动中®+®	Ŀ
テュダ・デュルファー	⇔方向跑动中®+®	上
メリアクスーザ	○方向跑动中®	下
		<u> </u>

◎方向跑动中❷

○方向跑动中®

△方向跑动中⑩

△方向跑动中®

尽方向跑动中®+®

○方向跑动中 40

↑方向跑动中® . ®

↑方向跑动中◎

ф

Ŀ

中

中・中

防御不能

防御不能

テュダ・メリアクスーザ

メルフォ・シェラリシア

メルフィダル・ジグムトー

テュフィダル・ジグムトー

シウル・ムズルスーザ

ム・ウィブスク

ムズルスーザ

テュダ・ギルフォ・シェラリシア

跑动技

ムズルヴィシア	①方向跑动中 [®]	ф
ムズルメルアリオ	↑方向跑动中®	ф
チュダ・ムズルメルアリオ	介方向跑动中♥	中
メルフィダル・ジグムト	介方向跑动中A+B	Ŀ
テュフィダル・ジグムトー	↑方向跑动中级+43	防御不能
クルクスーザ	Ø 方向跑动中®	中
メル・ディアクスーザ	∂方向跑动中Φ	ф
イル・メルフシア (ウル・メル・ディアクスーザ)	②方向跑动中♠,®	中・中
クメルシア	₽方向跑动中®	中
テュダ・クメルシア	∂方向跑动中®	防御不能
スルバルト	∂方向跑动中®	中
ロティ・アズバルト	の方向跑动中●	中
メルフィダル・ジグムトー	₽方向跑动中®+®	Ŀ
テュフィダル・ジグムトー	∅方向総动中Φ+Φ	防御不能

投技

技名	操作	攻击判定
トゥルシュ	接近 @ +©	投技
アリエス	接近 ®+©	投技
ヴィ・メルリオ	背後接近 @+@or®+@	投技
ビルス・ラリオ	对手左側面接近 ※+©or *+®	投技
ティア・メルサリオン	对手右侧面接近 &+©or®+©	投技
トゥルス・アズルスグ	↓ ④+⑤ (对手下蹲)	下段投技
ロ・エリオクラッグ	空中对手®+©	投技
クク・ロティラオン	B+®	打擊投(上)
クク・ロティラオン	背後®+®	打擊投(上)
エルアット・ルスゲリオ	对手足側仰面倒地中じ®+® or むの+®	倒地投
エルアット・ルスゲリオ	对手頭側俯卧倒地中 0 0 + ® or 0 @ + @	倒地投
ヴィアズス・レビス	⇔ ⊕+⊕	打擊投(防御不能)
アディ・イルビファーザ	\$ 2 ← 60	打擊投(中)
テュダ・クキュレイ	®+®	投技
メルファディア	®+@ ←	投技
ヴィ・トサルサロス	B+G→	投技



ASTAROTH



Nt 英雄 HWANG

黄星京

≥ 4 1X		
技名	操作	攻击判定
刀擊	3	Ł
烈擊	(8)	中
弾顎蹴	Œ	上
屈刀擊	♣ ⑥	特中
屈断擊	♣ ⑤	ф
地伐藏 -	\$ ®	দ
転身刀擊	背向®	上
転身烈撃	背向®	ф
転弾跳	背向®	中
転屈刀擊	背向事例	ক
転屈衝擊	背商 🖡 🕲	中
地転職	背向幕®	下
迅風斬	3or û or⊅ Ø	£
断空擊	3or tor⊅®	中
幹里職	3ortor⊅®	中
迅風斬	@+%@or@+û@or@+&@) <u>F</u>
断空擊	@+5Bor@+1Bor@+2	中
	@+&Bor@+ûBor@+&@	ф
迅掃斬	②+○無地隊②or©+①蓋地隊② ③+>煮地隊&	or F
揚斯空	③+○着地際のor@+☆着地際の ⑤+∂着地際⊙	ф.ф
MAA (DAD	章+S 美物機のor章+介等物能の	r -

技名	操作	攻击判定
掌川重	⊗,⊗	上・上
量爪煉鐵尖	A.A.B	上・上・中
散界斬	2 D	下
払刃撃	1 1	特中
雷襲刃	80	下
返風刃	№	下・上
風雲嵐舞刃	\ A, (A), (B)	下・上・中
裏抜撃	⇔	Ŀ
裏振撃	<-®	ф
炎覇斬	⇒®	上
散空斬	⇔⊕®	上
舞霄擊	Ø €	ф - ф
舞霄尖	ØØ,Ø	中・中・下
連舞響	Ø®,®	ф • ф • ф
座返刃	A B	中
落雁刃	站立途中 🙆	中
焦熱断	30 , (B)	ф - ф
極展斬	AB	ф
断刃擊	Û ®	ф
剛烈刃	№ 18	中
砕幹断	⇔ ®	ф - ф
裹砕断	⇔®,®	ф • ф • ф
裏砕尖	<0.00 \(0.00 \)	中・中・上

至光尖	⇔⊕ ®	ф
至光尖	<=® ←	ф
〜緒刀障 尖撃	⇒® .	£
尖振斬	⇒®,⊗	上・中
連構尖	→ ® . ®	上・下
買露尖	⇒⇒®	上
買 露尖 ~絡刀陣	⇒+®←	土
断躍尖擊	⇒ ⇒ ®,®	上・中
断霞尖撃 ~絡刀陣	⇒ + ®,® +	上・中
煙熱衝	® ®	中・中
書連陣	8	ф
煌烈刃	下牌公園	中
虚煌尖	下舞 5 8 8	下
断截空	站立途中®	中・中
虚翔尖	站立途中®®	下
夏滑皺	20	下
砕峰職	Û.®	下
落峰隊	₽®,®	中
筆購職	80	中
転成刃	100	中
転刃舞響撃	200,0	ф·ф·ф
転刃舞霄尖	200,0,0	中・中・中・下
転刃運舞響	&⊗®,Ø,®	中・中・中・中
頭刈鎖	⇒®	Ŀ
集瑞斌	⇔®,®	上・中
回天職	⇒ ⇒ ®	中
回天跳線	⇔⊕⊗,⊗	中・中
回天跳攀獄	⇒⇒®,⊗,®	中・中・上
側頭蹴	⇔ ®	上
転開職	<=®	Ł
滑踊蹴	←®,®	上·下
落星蹴	⊗ (B)	中
落星柳尖攀	⊗®,®	ф·ф
倒立職	站立途中® "	中
双衝天	(A)+(B)	中・中
種割空 ~	\(\Pa\) + (\Pa\)	中
双撞空	⇔A+B	中・中
双伏刃	⇔@+®	ф.ф
崩岳刃	⇒ •&+®	中
翔空刃	站立途中®+®	中
柳割활	£ \$+®	中
崩壊賦	Û ®+®	中
極剛刃	№ ®+®	中
黄式猛襲烈火刃	←®+®	防御不能
霧遮障	← ®+®	当身
雪遮陣	⇒®+®	当身
舞葉職	(A)+(B)	上・上
芟草職	Ū	下
双芟蹴	\$ @+® .®	下・下

船斗全书

	跑动技	
技名	操作	攻击判定
転葬刃	☑方向跑动中®	下
至光尖	√方向跑动中®	ф
至光尖 ~絡刀陣	グ方向跑动中® ←	ф
鉤爪蹴	②方向跑动中®	E
風遮陣	②方向跑动中®+®	当身
柳刀擊	⇒方向跑动中◎	中・中
柳尖撃	⇒方向跑动中®	中
回旋蹴	○方向跑动中®	Ŀ
風速陣	↓方向跑动中®+®	当身
裏柳擊	○方向跑动中④	中
旋雷連舞刃	□方向跑动中®	ф.ф.ф
要滑蹴	⇒方向跑动中®	下
転虚刃	□方向跑动中®®	中
転刃舞響擊	∿方向跑动中⊗@,@	ф • ф • ф
転刃舞霄尖	№方向跑动中®®,®,®	中 · 中 · 中 · 下
転刃連舞響	⑤方向跑动中⊗⑥,⑥,⑥	ф·ф·ф·ф
風遊陣	○方向跑动中®+®	当身
裏振撃	(中方向跑动中®	中
至光尖	←方向跑动中®	ф
至光尖 ~絡刀陣	□方向跑动中® ←	中
転踊蹴	⇔方向跑动中®	上
滑踊蹴	←方向跑动中® ,®	上・下
霧遮陣	◆方向跑动中®+®	当身
散空斬	⇔方向跑动中◎	上
買買尖	⇒方向跑动中®	上
實際尖 〜絡刀陣	⇒方向跑动中® ←	上
断護尖擊	. ⇒方向跑动中® ,®	上・中
断醒尖擎 ~絡刀陣	⇒方向跑动中®,® ==	上・中
潜身蹴	⇔方向跑动中®	下
崩岳刃	⇒方向跑动中®+®	中
雪遮陣	⇒方向跑动中®+®	当身
転葬刃	○方向跑动中®	下
至光尖	○方向跑动中®	中
至光尖 ~絡刀陣	○方向跑动中® ←	ф
鉤爪蹴	尽方向跑动中®	上
風遮陣	○方向跑动中®+®	当身
柳刀擊	☆分方向跑动中◎	ф-ф
柳尖擊	介方向跑动中®	ф
回旋蹴	↑方向跑动中®	上
風遮陣	介方向跑动中®+®	当身
要柳擊	⊘方向跑动中®	中
旋雷連舞刃	Ø方向跑动中®	ф.ф.ф
裏滑蹴	⊘方向跑动中®	7
転虚刃	∅方向跑动中® ®	中
転刃舞響擊	⊘方向跑动中8 ⑧、◎	ф·ф·ф
転刃舞響尖	♂方向跑动中®®,®,®	中・中・中・下

転刃連舞霄	♂方向跑动中®®,®,®	中・中・中・中
風遮陣	♂方向跑动中®+®	当身
	投技	
技名	操作	攻击判定
強襲書電店	接近®+©	投技
迅速万雷鐵	接近®+®	投技
瞬息霍閃黎	背後接近@+@or@+@	投技
		America



HWANG



LIZARD MAN

技名	操作	攻击判定
サイドエッジ	⊗	上
レンドプレード	®	中
グルームハイキック	⊗	上
ベースサイドエッジ	1 ⊗	特中
ベースレンドブレード	1 ®	ф
グルームローキック	\$ ⊗	下
リアサイドエッジ	背向④	Ŀ
リアレンドブレード	背向®	中
リアグルームハイキック	背向®	Ŀ
リアベースカーレント	背向↓⑥	下
リアベースレンドブレード	背向 ▮®	中
リアグルームローキック	背向↓®	· 7
ホッパースピニングエッジ	Sortor∂®	上
ホッパーベースレンドブレード	Sor tor ₽®	中
カミラ式・グリットキック	Sor tor₽®	中・中
ホッパースピニングエッジ	@+&Bor@+1Bor@+2B	上 .
ホッパーベースレンドプレード	@+5@or@+1@or@+&@	中一
サンドアーチキック	@+%@or@+1@or@+&@	中
ランダーベースカーレント	©+Q萬地際のor®+企業地際のor ©+沙播地際を	下
ランダーテイルゲイザー	©+以着地際☆or®+☆着地除今or ©+少着地際岛	中
ランダースピンキック	©+○着地際®or©+℃着地際®or ©+⊘着地際®	中

。固有技

技名	操作	攻击判定
リフレインエッジ	Ø Ø	上・上
エッジローキック	⊕,®	上・下
ベースカーレント	20	下
トゥルヌ式・グリットブリーズ	₽∅,∅	下・中
ローアーサイドエッジ	r @	特中
グリットドラフト	\$ B	中
トゥルヌ式・ウェザーエッジ		Ŀ
トゥルヌ式・ギャザリングブレード	⇔ .®	上・中
トゥルヌ式・ウェザーリフレイン	⇔®,⊗	上・下
トゥルヌ式・ ギャザリングリフレイン	⇔ , ⊗ , ⊗	上・下・中
トゥルヌ複合式・ ウェザーワーニング	⇔ ,♠,♠	上・下・中
トゥルヌ複合式・ウェザーアラーム	<-®, ®, ®	上・下・防御不能
トラップミラージュ	¢ (m.)	ф.ф
アイギスタップ	⇒⊚	上
メゼ式・グリップブロー	⇒®,®	上·中
グリットドラフト	⇒ ⇒ ⊛	ф
クライムサイドエッジ	站立途中 ②	中
レンドストライク	® ; ®	ф·ф
ブレードラウンドキック	B . W	中・上
ベースレンドブレード	PB	中
メゼ式・アイギスフィスト	Û.®	特中
メゼ式・アイギスブラスト	18,8	特中・中
ライジンググリッド	A.B.	中

メゼ式・ ライトニングヘッドマッシャー	⇔ ®	ф
ウェポンゲイザー	(- ←®	中
スポットストライク	⇒ ®	ф
トゥルヌ式・デューンライザー	⇒ ⇒ ®	#
トゥルヌ式・ネザーシーカー	8 A	下
トゥルヌ式・ネザーシーカー	B A B	⊤ ∙ ⊤
トゥルヌ式・ネザーシーカー	8 A , B , B	オ・オ・オ
トゥルヌ式・ネザーシーカー	88.8.8	7.7.7.7
トゥルヌ複合式・ネザーブラスト	88.8.8	ヰ・ヸ・ヸ・ヸ・ヸ
トゥルヌ複合式・ スポットネザーブラスト	® Ø , ⇒ ®	下・中
テイルウェポンゲイザー	站立途中®	中
メゼ式・アイギスフィスト	下蹲◇⊕	特中
メゼ式・アイギスブラスト	下灣 5 8 , 8	特中・中
ダブルグルームキック	€.⊗	上·中
メゼ式・シンカースピンキック	28	7
ロンバーベースキック	₽®	下
グルームミドルキック	8 8	中
サンドスプラッシュキック	⇔	+
グルームフロントキック	⇒⇒⊗	#
カミラ式・グリットキック	P ®	ф.ф
カミラ式・グリッドスクリュー	₽⊗,®	中・中・下
カミラ式・グリットフロート	₽8,8,8	中・中・下・中
カミラ式・グリットカスケード		中・中・中
カミラ式・グリットサマー	₽8.6	中・中・中
サンドロンバー	站立途中®	ф.ф
カミラ式・	站立途中®、®	ф· ф · ф · ф
カミラ複合式・ロンパースクリュー	站立途中®、®、&	サ・中・中・中・下
カミラ複合式・ロンバーフロート	站立途中心,心,心,心	中・中・中・中・下
カミラ複合式・ロンバーカスケード	站立途中心,心,⑤	中・中・中・中・中
カミラ複合式・ロンパーサマー	站立途中⊗、⊗、⊗	中・中・中・中・中
トゥルヌ式・ ダブルライジングピート	№8+8	中・中
トゥルヌ式・ ダブルライジングビート	← (A) + (B)	中・中
メゼ式・デザートワーニング	Ŷ®+®	中
メゼ式・デザートアラーム	û ⊘ + ⊕	防御不能
カミラ式・エアアイギスクラック	(B) + (F)	中
カミラ復合式・ エアアイギスブラスト	B+® , ®	中・中
メゼ式・サンドリベンジャー	28+8	防御不能
サンドリベンジャー	<a>\$\alpha\$ +8	中
クイックサンドリベンジャー	\$\phi_\$\n\\$	ф
トゥルヌ式・ グリットアヴェンジャー	<	ф
メゼ式・アイギスタックル	⇒ → ®+®	ф
メゼ式・アイギスチャージ	⇒ - ® + ® ,	中・上
メゼ式・アイギスミニスター	⇒⇒®+⊗,⊗.®	中・上・中
メゼ式・ツイスターハイキック	(A)+(B)	上
メゼ式・グリットツイスターキック	Ø+®, ®	中
トゥルヌ式・クライムテンペス	站立途中 Ø+®	中
ウェポンゲイザー	站立途中 む+⑥	中
ダッキング	1 Ø⇔	
カミラ式・グリットブリーズ	₽₽⇒®	中

棓过全书

4756 BULLES	FA - 0 0	1. =
カミラ式・グリットテンベスト	52⇒6,6	中・下
メゼ式・グリットブラスト	↑ 200	ф
ダブルダッキング	000000	
カミラ式・グリットブリーズ	\$ 20 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	ф
カミラ式・グリットテンペスト	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	中・下
メゼ式・グリットプラスト	1.2⇒1.2⇒®	ф
カミラ式・グリットブリーズ	0 8 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	中
カミラ式・グリットテンベスト	880000	中・下
メゼ式・アイギスタックル	\$	ф
メゼ式・アイギスチャージ	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	中・上
メゼ式・アイギスミニスター	6.00,00,000	中・上・中
サンドアーチキック	₽ 8 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	ф.
カミラ式・グリットブリーズ	なる⇒なる⇔やみ@	中
カミラ式・グリットテンペスト	\$, @ 10 ☆ ⇔ € 10 € € €	中・下
メゼ式・アイギスタックル	\$00\$000±00	中
メゼ式・アイギスチャージ	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	中・上
メゼ式・アイギスミニスター	12001200100000000000000000000000000000	中・上・中
サンドアーチキック	00000000000	中

跑动技

技名	操作	攻击判定
テイルベースカーレント	♂方向跑动中®	下
カミラ式・サミットカーレント	♂方向跑动中®,®	下・中
カミラ式・ラルヴァーカーレント	少方向跑动中®,●	下・防御不能
ウェボンゲイザー	√方向跑动中®	中
メゼ式・ツイスターハイキック	♂方向跑动中®	Ŀ
メゼ式・グリットツイスターキック	♂方向跑动中®,®	ф
トゥルヌ式・ ダブルライジングビート	☑方向跑动中②+®	ф•ф
トゥルヌ式・ グリットアヴェンジャー	☑方向跑动中®+®	中
ライトアイギススイング	⇒ 方向跑动中®	上
メゼ式・ダブルアイギススイング	□ 方向跑动中の . ②	上・上
メゼ式・アイギスジョルト	□ 方向跑动中®	中
グルームミドルキック	₿ 方向跑动中®	中
トゥルヌ式・ ダブルライジングビート	₿方向跑动中®+®	ф·ф
トゥルヌ式・ グリットアヴェンジャー	□ 方向跑动中®+®	ф
メゼ式・ツイスターハイキック	⇒方向跑动中®+®	±
メゼ式・グリットツイスターキック	↓方向跑动中®+®,®	中
グリットドラフト	△ 方向跑动中®	中
メゼ式・カノンアイギス	҈ 方向跑动中®	中
ランティングキック	[€] 方向跑动中®	中
トゥルヌ式・ ダブルライジングピート	△方向跑动中②+®	ф·ф
トゥルヌ式・ グリットアヴェンジャー	№ 方向跑动中®+®	中
メゼ式・ツイスターハイキック	◇方向跑动中®+®	Ŀ
メゼ式・グリットツイスターキック	◎方向跑动中®+®,®	中
トラップミラージュ	⇔方向跑动中®	ф•ф
ウェポンゲイザー	←方向跑动中®	ф
サンドスプラッシュキック	⇔方向跑动中®	中
トゥルヌ式・ ダブルライジングビート	⇔方向跑动中®+®	中・中
トゥルヌ式・ グリットアヴェンジャー	⇔方向跑动中®+®	中

メゼ式・ツイスターハイキック	⇔方向跑动中®+®	Ŀ
メゼ式・グリットツイスターキック	⇔方向跑动中®+®,®	ф
グリットドラフト	⇒方向跑动中®	中
トゥルヌ式・デューンライザー	⇒方向跑动中® .	中
サンドスレッド	⇒方向跑动中®	下
メゼ式・アイギスタックル	⇒方向跑动中®+®	中
メゼ式・アイギスチャージ	→方向跑动中®+®,®	中・上
メゼ式・アイギスミニスター	⇒方向跑动中®→®,Æ、®	中・上・中
メゼ式・ツイスターハイキック	⇒方向跑动中®+®	Ē
メゼ式・グリットツイスターキック	⇒方向跑动中®+®,®	中
テイルベースカーレント	○方向跑动中®	下
カミラ式・サミットカーレント	○方向跑动中②, ②	下・中
カミラ式・ラルヴァーカーレント	尽方向跑动中心 . ❸	下・防御不能
ウェポンゲイザー	○方向跑动中®	中
メゼ式・ツイスターハイキック	○方向跑动中®	L
メゼ式・グリットツイスターキック	○方向跑动中®,®	中
トゥルヌ式・ ダブルライジングビート	○方向跑动中®+®	中・中
トゥルヌ式・ グリットアヴェンジャー	○方向跑动中®+®	ф
レフトアイギススイング	介方向跑动中®	上
メゼ式・ダブルアイギススイング	↑方向跑动中®,®	上・上
メゼ式・アイギスジョルト	↑方向跑动中®	中
グルームミドルキック	↑方向跑动中ℰ	中
トゥルヌ式・ ダブルライジングビート	♂方向跑动中®+®	ф.ф
トゥルヌ式・ グリットアヴェンジャー	个方向跑动中 ♪+√-	ф
メゼ式・ツイスターハイキック	℃方向跑动中 & + ®	上
メゼ式・グリットツイスターキック	↑方向跑动中&+K K	中
グリットドラフト	⊘方向跑动中®	中
メゼ式・カノンアイギス		中
ランティングキック	♂方向跑动中®	中
トゥルヌ式・ ダブルラ イジングビート		中・中
トゥルヌ式・ グリットアヴェンジャー	♂方向跑动中®+®	ф
メゼ式・ツイスターハイキック	♂方向跑动中心+®	上
メゼ式・グリットツイスターキック	⇒方向跑动中®+®,®	中

投 技

技名	操作	攻击判定
メゼ式・ダスティクラッシュリフト	接近 🕲 + 🖫	投技
メゼ式・サンタナストーム	接近®+©	投技
メゼ式・スローベンバリィ	背後 接近 &+@or@+®	投技
メゼ式・スケイルブレッシャー	对手左侧面接近 &+\$ or @+\$	投技
メゼ式・サンドコフィン	对手右側面接近 & +© gr © +章	投技
メゼ式・リープテイルランブル	\$ & ← ® + ®	投技







暴表的士 ROCK

洛克

	ы
	7

技名	操作	攻击判定
ブリーズアクス	A	±
ロックスプリット	(5)	ф
ロックフロントキック	160	Ŀ
ホライズンアクス	♣ 	下
ピークスプリット	♣ ®	特中
ロックベアキック	♣ ®	下
リバースブリーズアクス	青向 ④	Ŀ
リバースロックスプリット	背向®	中
ロックローリングキック	背向®	上
リバースホライズンアクス	背向↓@	下
リバースピークスプリット	背向↓®	中
リバースロックベアキック	背向↓®	下
ヒルトマホーク	Sor û or ₽ @	上
ウッドチョッパー	⊘or û or ₽®	中
ストマックバスター	Sor tor⊅®	中
ヒルトマホーク	G+B Aorg + ? Norg +PB	上
ウッドチョッパー	9.+% Bor6+0 Bor 9+20	中
ストマックバスター	9+8 Kor@+C Kor@+2-K	中
キャニオントマホーク	Φ+3 着地線のprΦ+↑ 高地膜 Sor ©+5 高地膜 A	下
ウッドスプリッター	ゆ+心癌地腺5 or Φ+↑ 熱地膜5 or ゆ+ぶ高地腺5	中
ニーバスター	の+> 着地版 8 pr ®+↑ 着地版 ® ar の+シ 前地版 K	下

技名	操作	攻击判定
ブリーズアクス	0	Ł
ゲイルアクス	(A, (A)	上・上
ゲイルアクス	1 0 0	上・防御不能
スイングキャノン	B.B	上・中
サイクロンアクス	40	下
サイクロンアクス	d 0	下
ホライズンアクス	1.0	下
タイフーンアクス	5 B	上
タイフーンアクス	₩	防御不能
リバースブリーズアクス	⇔ ®	Ł
ロックトマホーク	⇔•• ®	中
ロックトマホーク	⇔←®	中
グリップショット	⇒· &	Ŀ
グリップクレイター	⇒ ® ,®	上・中
グリップクレイター	⇒®, ⊕	上・防御不能
アクスショット	⇒ ⊕	中
アクススイング	⇒ → Ø	中
トルネードスパイク	⇒⇒0 ,®	中・中
スパイラルアクス	6000	中
ロテートスパイラル	\$ 2 ⇔⊕.®	中・中
ロテートスパイラル	\$ 2 CO B , B , B	中・中・中
リバーススパイラルアクス	站立途中心	中
サンライズアクス	下蹲 谷、母	下・中

ロックスプリット	0	中
ロックグリップ	®⇒	中
ロックグリップ	⊕ ⇒	中
ロックスティア	® , Ø	中・上
リバースロックスティア	®,⇔®	中・上
ロッククレイター	B . B	ф·ф
ロッククレイター	(B) (B)	中・中
ロックランチャー	®,®⇒	中・中
ヒールクラッシャー	2 B	7
マウンテンクラッシャー	₽®	#
マウンテンクラッシャー	₽ ●	防御不能
アクスヴォルケイノ	8 8	中
アクスヴォルケイノ	9 ⊕	防御不能
ベアファング	⇔ ®	中
ロックハンマーアクス	⇔ •®	ф
ロックハンマーアクス	⇔⊕	防御不能
アクスサイドキャノン	⇔ ®	中
グラビティ▲アクス	· ⇒•®	上
マウンテンデモリッシュ	站立途中 @	#
バックサイドグリップ	背向®+%	ф.
ロックフロントキック	Ф	Ŀ
ホリゾンタルクリーブキック	20	下 .
ロックベアキック	\$ ®	下
ロックミドルキック	8 €	中
ロックミドルキック	№	ф
キックヴォルテクス	S18, 18	中・上
キックヴォルテクス	S . Ø	中・中
ロックスタン ブキ ック	⇔⊕ ®	#
ロックニー	⇒®	#
ショルダータックル	⇒ ⇒ ®	中
ショルダータックル	⇒ ⊕ ®	#
ショルダータックル	下購№⊗	中
ロックラウンドキック	站立途中 ®	中
ラウンドヴォルテクス	站立途中®,個	中・下
ニールキック	№ B	中
ストームガスト	A+B	ф
アクスハリケーン	∆ A+®	Ŀ
アクスハリケーン	⊘ 0 + 0	防御不能
タイダルウェイブ	<®+®	中
ロックプレス	⇒®+®	Ŀ
ロックプレス	⇒ ®+©	Ŀ
グランドブリスクヴォルケイノ	\$ 21 ⇒ ®+®	防御不能
ホリゾンタルスィーブキック	Û Ø+®	下

跑动技

跑动技		
技名	操作	攻击判定
サイクロンアクス	☑ 方向跑动中®	下
サイクロンアクス	☑方向跑动中❷	T
ロックハンマーアクス	♂方向跑动中®	中
ロックハンマーアクス	☑方向跑动中®	防御不能
ロックスタンプキック	☑方向跑动中®	中
リバースアクスハリケーン	☑方向跑动中®+®	上
リバースアクスハリケーン	☑方向跑动中❷+❸	防御不能
ハンティングターン	↓ 方向跑动中®	中
ロテートハンティングターン	⇒方向跑动中®,⑥	中・中
ハンティングブレイカーウェイブ	↓ 方向跑动中®	中
ハンティングクエイク	↓方向跑动中®	ф
ハンティングクエイク	↓ 方向跑动中®	中
リバースアクスハリケーン	□ 方向跑动中®+®	上
リバースアクスハリケーン	↓方向跑动中40+10	防御不能
アクスショット	⇒方向跑动中®	ф
アクススイング	□方向跑动中❸	ф
トルネードスパイク	◇方向跑动中 ② ,®	中・中
アクスヴォルケイノ	◎方向跑动中®	中
アクスヴォルケイノ	□方向跑动中®	防御不能
ショルダータックル	○方向跑动中®	中
ショルダータックル	∿方向跑动中®	中
リバースアクスハリケーン	⑤方向跑动中®+®	Ŀ
リバースアクスハリケーン	○方向跑动中②+●	防御不能
ロックトマホーク	←方向跑动中®	中
ロックトマホーク	⇔方向跑动中❹	中
ロックハンマーアクス	⇔方向跑动中®	中
ロックハンマーアクス	<□方向跑动中®	防御不能
ロックスタンプキック	⇔方向跑动中®	中
タイダルウェイブ	←方向跑动中®+®	中
アクスショット	⇒方向跑动中®	中
アクススイング	⇒方向跑动中❷	中
トルネードスパイク	⇒方向跑动中 ∅ , ®	中・中
グラビティーアクス	⇒方向跑动中®	上
ランドスリップキック	⇒方向跑动中®	F
コックプレス	⇒方向跑动中®+®	Ł
コックプレス	⇒方向跑动中④+⑤	Ŀ
サイクロンアクス	尽方向跑动中®	下
サイクロンアクス	○方向跑动中❷	F
コックハンマーアクス	○方向跑动中®	中
コックハンマーアクス	○方向跑动中®	防御不能
コックスタンプキック	○方向跑动中®	中
アクスハリケーン	○方向跑动中@+®	±
アクスハリケーン	○方向跑动中 ②+ ®	防御不能
(ンティングターン	① 方向跑动中®	中
コテートハンティングターン	①方向跑动中®、®	ф.ф
(ンティングブレイカーウェイブ	① 方向跑动中®	中

ハンティングクエイク	↑方向跑动中®	中
ハンティングクエイク	↑方向跑动中®	中
アクスハリケーン	介方向跑动中@+®	上
アクスハリケーン	介方向跑动中❷+⑩	防御不能
アクスショット	⊘方向跑动中®	ф
アクススイング	♂方向跑动中	中
トルネードスパイク	∂方向跑动中®,®	中・中
アクスヴォルケイノ	②方向跑动中®	+
アクスヴォルケイノ	⊘方向跑动中®	防御不能
ショルダータックル	⇒方向跑动中®	ф
ショルダータックル	⊅方向跑动中®	r p
アクスハリケーン	∅方向跑动中®+®	上
アクスハリケーン	⊘方向跑动中級+®	防御不能

婚技

技名	操作	攻击判定
ロックスラム	接近@+@	投技
キャニオンダイブ	接近 ® +®	投技
アトミックドロップマキシマム	背後接近3+@or®+3	投技
ホーンフリング	对手左侧面接近 多+© or ®+©	投技
フェイスクラッシュスロー	对手右侧面接近 8+0 or fo+6	投技
クラッグドライバー	③ ●+⑥ (对手下購)	下段投技
ハイパーダイナマイトスラム	对手是侧仰面倒地中 6 8 + 8 or 0 8 + 0	倒地投
ハイバーダイナマイトスラム	対手足9.俯卧倒地中 5.4+5 pr 0 9+5	倒地投
スラムヴォルテクス	(C ← (B) + (B)	投技
ハイバースラムヴォルテクス	[C C B + B , 1 A + B	投技
ハイパースラムヴォルテクス	\$ 2 ← B + G , \$ A + B	投技







斯馬刀娘 SEUNG MINA

成美娜

基本技

技名	操作	攻击判定
舞刀擊	®	上
断落擊	' B	中
側型真線	. 🕪	Ŀ
屈刃離	. ●	ন
屈落撃	₽ ®	中
地討蹴	4 €	7
転身刃撃	背向④	上
転身落撃	背向®	中
転頭職	背向必	Ŀ
転屈刃撃	背向↓◎	下
転屈落撃	背向事®	中
地転蹴	背向幕®	下
in in the second	Sortor & PO	中
]有落壁	3orûor₹®	中
興面賦	Sorûor⊅®	上
迅風擊	10+56or6+170or0+80	中
頂槌撃	G+38orG+19or9+28	中
頂開蹴	@+58or@+18or@+28	Ŀ
迅掃撃	©+○ 着地際のor ®+ ① 着地際のor ©+ 2 着地際 ©	下
潜翔擊	©+○ 着地際®or®+ ① 着地際®or ©+ ジ 着地際©	中
潜払蹴	電+以着地際®or®+↑着地際®or 電+が着地際を	下

技名	操作	攻击判定
連舞撃	B, D	上・上
連舞揚風刃	Ø, Ø, ®	上・上・中
連舞柳風	@, @, û	上・上
連舞柳風	0,0,3	上・上
迅力擊	x x	上・上
迅刀捻尖戟	D. D. O.	上・上・中
押撃	2 A	下
円掃撃	0.00	下
纏糸斬擊	88	中
影踏刃	⇔⊗	下
抱払刃	←	中
潜牙抱払刃	← ♠ , ♠	中・下
速柄撃	⇔(A)	上
柄撃蹴	⇒ ∅,∅	上・上
纏糸振撃	⇔♠∅	上・上
牙流撃	站立途中心	中
断襲刃	(B) _ (B)	ф-ф
飛泉刃	2 B	中
飛泉刃	介 ⑫	中
揚撃	₽®	中
転衝撃	<7®	中
地討戟	←®	7
尖擊	⇒®	中

潜牙連尖擊	⇒®, ®	中・下
連尖擊	□ (B) (B)	中・中
巌衝撃	⇒ ⇒ (§)	ф
刈歩尖撃	30 PC	上・中
翔撃	站立途中®	中
滑尖擊	下蹲之®	下
柳柄撃	左步中®	Ŀ
滑面蹴	20	下
滑面昇蹴	20.0	下・中
地討職	18	下
腹突織	80	中
進将職	⇔®	ф
 	¢⇒€®	中
戒猜蹴	⇒®	ф
回天臓	⇒ ⇒ ®	中
回天跳蹴	⇒•⊗,⊗	中・中
回天跳擊跳	⇒⇒⊗,⊗,⊗	中・中・上
捌脚尖	s B	上·下
進将柄撃	(-20B)	中・中
烈蹴失	⇒8®	中・上
類砕蹴	站立途中®	中
	A+B	中・中・中
旋陣粉砕機	8+8 . A	中・中・上
旋降新蘇擊		
(NC) THI AND	(A) +(B) , (A) , (B)	中・中・上・中
重旋障	(A)+(B), (A)+(B)	中・中・中・中・中
旋陣破砕機		ф • ф • ф • ф
旋陣烈亢撃	←(B+(B),(B)	中・中・中
旋陣烈尖戟	<	中・中・中・中
連迅烈練尖 ·	⇒ (A) + (B)	中・中・中・中・中
連迅地繰尖	U A+B	マ・オ・オ・オ
孔式開宝儀	△ (A) + (B)	打擊投(下)
孔式捧宝儀	Ø A+B	打擊投(下)
孔式開宝機	背後 \(\alpha + \B	打擊投(下)
孔式捧宝儀	背後 🗹 🕲 + 🕲	打擊投 (下)
旋風光翼儀 ~	↑ A+B	中
成式揚身伐採騰	2 A+B	防御不能
孔式輝扇儀	下蹲中@+®	中・中・中
孔式鳥翼斬	B+8	中
岩砕蹴	J (B)+€	下
屈柄尖撃	<-®+®	下
戒越蹴	\$ ®+®	中・中
天舞跳輪儀	& ®+®	ф.ф
円舞刀蹴	(A)+(E)	中
沛進掃撃	17 A+®	7.7
進掃撃	J (A)+(E)	F
地討尖	51 B+B	下
往連刃	⇒@+®	E-E-E-E-E-E
跳退刃	(g)+(k)	Ŀ

跑动技

技名	操作	攻击判定
判掃擊	♂方向跑动中®	下
転断撃	②方向跑动中®	ф
羅風鐵 .	☑方向跑动中®	中
柳旋刃	⇒方向跑动中®	中
潜牙連座刃	↓方向跑动中®、®	中・下
孔式黑鋼新	⇒方向跑动中®,®	ф-ф
亢撃	⇒方向跑动中®	ф
柳掃蹴	₿方向跑动中10	7
孔式飛廉刃	⋾方向跑动中®●	下・上
孔式烏翼斬	♪方向跑动中 ⁽¹⁾ +®	中
背転柳円刃	①方向跑动中®	£
柳連刃	⑤方向跑动中®,⑥	上・上
巌衝撃	∜方向跑动中®	中
浮葉職	№方向跑动中®	ф·ф
乱葉蹴	⑤方向跑动中®,®	ф·ф·ф
戒越藏	⑤方向跑动中®+®	ф·ф
抱払刃	←方向跑动中®	中
潜牙抱払刃	□方向跑动中®, Ø	中・下
地討戟	←方向跑动中®	下
藤風 蹴	⇔方向跑动中®	#
纏糸振撃	⇒方向跑动中®	上·上
嚴衝擊	⇒方向跑动中®	ф
潜身蹴	⇒方向跑动中®	下
判押撃	心方向跑动中®	下
転断撃	○方向跑动中®	ф
層風鐵	○方向跑动中®	中
柳旋刃	① 方向跑动中®	中
潜牙連座刃	介方向跑动中® . ®	中・下
孔式黑翼斬	↑方向跑动中®,®	ф•ф
亢撃	① 方向跑动中®	中
柳掃獄	↑ 方向跑动中®	下
孔式飛廉刃	f 方向跑动中® ®	下・上
孔式鳥翼斬	介方向跑动中®+®	ф
背転柳旋刃	グ方向跑动中®	中
柳重刃	♂方向跑动中® .®	ф • ф
嚴衝擊	夕方向跑动中®	中
浮葉選	∂方向跑动中®	ф·ф
乱葉斌	₽方向跑动中®、®	ф·ф·ф
戒越纖	夕方向跑动中®+®	中・中

投报

技名	操作	攻击判定
跳転腿	接近多+©	投技
柄首刈落	接近®+©	投技
脱肩倒	背後接近 @+@or@+@	投技
柄首乗突	対手左側面接近 も+5 0 - 5 +6	投技
配首捲落	对手右侧面搭近 8+st or 90+st	投技
孔式開宝儀	S: (∅+(0)	打擊投(下)
孔式捧宝儀	2 B+B	打擊投(下)
孔式開宝儀	背後 C 图+ ®	打擊投(下)
孔式捧宝儀	背後?图+图	打撃投(下)



SEUNG MINA



自由愈士 SIEGFRIED

西格弗里德

基本 技		
技名	操作	攻击判定
スラッシュ	Ā	18
ソードバスター	B	‡ 1
ダークハイキック	Ř	上
レッグスラッシュ	4 8	下
スプリットバスター	↓ ₿	诗中
ダークローキック	↓ B	下
ターニングヘッドスラッシュ	背向 Á	±
ターニングソードバスター	背向 B	#
ターニングダークハイキック	背向 ß	£
ターニングレッグスラッシュ	背向 ♣ Ā	÷
ターニングスカイスプリッター	背底 ♣ 8	ф
ターニングダークローキック	背向4:18	下
ジャンピングハックスピンスラッシュ	3orfor⊅#	Ŀ
フェイタルバスター	3or≙or⊅ B	中
ジャンピングブレイブキック	or ₹ ®	ф
ジャンピングブレイブキック	3.8	上
ジャンピングバックスピンスラッシュ	0+3åcr6+≙åor0+8å	上
フェイタルバスター	9+3 80r0+0 80r0+56	中
ジャンピングブレイブキック	9+08or0+88	中 -
シャンピングブレイブキック	3+3.R	Ŀ
ダイビングレッグスラッシュ	5+5-首地隊Acr5- 首地際A 053-2点地議A	F
ダイビングフルスイングスブリッター	6+5 詹地隊 6 cr o+ . 着地隊 5 0/3+5 高地隊 8	#
ダイビングフルスイングスフレッター 〜チーフ・ホールト	C+5.高过採ΦcrG+ 為地深Φ 50.1+5高20隆Φ	=
ダイビングアクセルキック	第+心質地隔・or 3-1 萬地端・ or 3-4 萬地端・	下

技名	操作	攻击判定
プログレススラッシュ	A . A	上・上
スラッシュクロス	A . A . B	上・上・中
スラッシュクロス~ベース・ホールド	ā , 'ā''⊕'	上・上・中
スラッシュグラウンダー	Ā, J, Ā	上・下
ダブルグラウンダー	V Ā Ā	上・下・下
シャドウスライサー	2 B	下
レッグスラッシュ	v Â	下
アーメットクラッシャー	≥ A	ф
バックスピンスラッシュ	Œ Ã	±
クイックスピンスラッシュ	⇒ 8	Ŀ
クイックスピンスラッシュ ~テキスター・ホールド	⇒♦	上
ライドスラッシャー	⇒ ⇒ Â	上
クイックバックスピンスラッシュ	à G . À	上
スラッシュ~デキスター・ホールド	•	上
ライジングスラッシュ	站立途中 Ā	特中
メイルシュトローム	站立途中 Ā,Ā	纬中 - 下
メイルシュトローム2発目キャンセル	站立途中 Ā . Ā ▮	特中
ガントレットバスター	.8 ⇒	ф
ランパートバスター	6 ⇔	中
ソードパスターキャンセル ~チーフ・ホールド	6 ←	

ヘルムディバイダー	ß , ß.	ф.ф
アーマーブレイカー	8 8 8	中・中・下
アーマーブレイカー ~チーフ・ホールト	8 8 🚯	中・中・下
ブレイクキック	8.8.8	# . # . #
バスターグラウンダー	8.08	中・下
バスタークラウンダー2発音キャンセル ~チーフ・ホールト	Ā,ĀĀ,♠	#
ソードバスター ~ベース・ホールド	0	ф
スラストスロー	28	打擊投(中)
シャドウバスター	∨ 8	特中
シャドウハスター~ベース・ホールト	÷ 0	2寺中
スカイスブリッター	≥ 8	m
スカイスプリッター ~チーフ・ホールト	≥ 0	#
ヘッドバット	<= B	Φ
ダブルヘッドバット	Œ Ĝ Ř	ф·ф
フェイタルダイブ	<= € §	ф.
フェイタルドライブ	<= € 6 :B	中・下
フェイタルドライブ ~ベース・ホールド	← • •	ф
ピースィングストライク	⇒ 8	#
ルークスプリッター	⇒ ⇒ ₿	æ.
ファームメントディバイド	⇒ → 2 K	ф.ф.=
フルスイングスプリッター	站立途中 B	=
フルスイングスプリッター 〜チーフ・ホールト	站立途中₽	‡
スプリットバスター	下端中母	持中
ヘルムティハイダー	ž 5 8	=
アーマーフレイカー	9 3 B B	中・下
アーマーブレイカー ~チーフ・ホールド	8 3 , B , G	中、下
ブレイクキック	a 3 8 R	# . #
アースティバイド	~ \£ ⇒ §	防御不能
グライドローキック	2 B	下
グライドローキック	Ç ₿	下
ダークミドルキック	₹8	#
アクセルキック	℃ K Ř	⇒· 下
アクセルヘッドアッパー	ŶŖŖ₿	曲・下・曲
ダークサイドキック	Œ₿	中
ジェイドクラッカー -	⇒R	上
ショルダーチャージ	⇒ ⇒ Ř	#
ライジングキック	站立途中以	ф·ф
ストンピング	Stor * * K B Bor 对手 倒地中 SK K R R R	オ・オ・オ・オ
アーストランプル	ふ ◇ ⇒ @ or对手倒地中 S @	不
ブレイズウィンド	à + B	由・中・由
ブレイズシュトローム	À+B A	中・中・下
ダークソウルインパクト	₹ Ā+₿	不
フライングエッジ	⇒ A + B	
フライングエッジ〜ダウンへ	-> → Ā + B̂ , ↓	‡
チーフ・ホ ー ルド	E + R	
チーフ・ホールド	U B +R or O B+R	
サイドガントレットバスター	√ B + β , ⇔ B	中
サイドガントレットバスター	^B+K,⇔B	#

デキスター・ホールド	<= B + K	
ベース・ホールド	→8+3cr 下蹲 中公息+6 8+1	
ドロップキック	⇒ ••• § + §	Ł
スピンキック	'Ā +·Ķ	上
スピンキックスラッシュ	A + R . A	上・上
スピンダブルスラッシュ	A+K-, A . A -	上・上・上
スピンスラッシュクロス	A+8.A.A.B	上・上・上・中
スピンスラッシュクロス	- A + K A . A A	上・上・上・幸
スピンスラッシュクロス ~ベース・ホールド	8+8 8.A.T.T	上・上・上・幸
スピンスラッシュグラウンダー	A+8, A. J. A	上・上・下
スピンダブルグラウンダー	A+R A, JA A	上・上・下・下
スピンキックスラッシュ 〜テキスター・ホールド	Ã+R·, ©	上・上
スピンミドルキック	:A + B' , B	上・申
チーフ・ホールド		
チーフ・ホールド	g +·k	
テラーサーキュラー	チーフ・ホールト中 🖟	上・中
テラーサーキュラー ~テキスター・ホールド · .	チーフ・ホールト中令	上
デラーストンバー	チーフ・ホールト中島	中
テラーニー	チーフ ホールト中ド	=
テラーベルフリー	チーフ ホールトキネ、A	→ · 上
ベース・ホールド		
ベース・ホールド	⇒8+Kor 下蹲 牛 \ 8++	
グリーフサイズ	ヘース・ホールト中国	下
グリーブサイズ 〜デキスター・ホールド	ヘース・ホール~中の	下
グリーブカタパルト	ベース・ホール、中島	下
グリーブカタパルト ~チーフ・ホールド	ヘース・ホールト中®	下
グリーブラム	ヘース・ホールトデド	ф
フィーンドシャッター	ヘース・ホール、中 4 + 6	da
エアディバイド	ヘース・ホールト中88	中・中・中
デキスター・ホールド		
デキスター・ホールド	<= § + §	
デキスター・ホールド ファントムスラッシュ	← 8 + 8 テキスター・ホールドロ 5	F
		下・上
ファントムスラッシュ	テキスター・ホールドロる	下・上
ファントムスラッシュ ダブルファントムスラッシュ ファントムスラッシュクラウンダー ファントムティッパー	テキスター・ホールド中 [®] テキスター ホーレト中 [®]	下・上
ファントムスラッシュ ダブルファントムスラッシュ ファントムスラッシュクラウンター	テキスター・ホールド中® テキスター ホールト中& A テキスター・ホールト中& A	下·上 下·下
ファントムスラッシュ ダブルファントムスラッシュ ファントムスラッシュクラウンター ファントムディッパー ファントムディッパー 〜チーフ・ホールド	テキスター・ホールドロ 5 テキスター オーレ・キ A テキスター・ホーノ・キ A テキスター・ホールトロ 6	マ・土 マ・オ・マ



SIEGFRIED



吉光

1ITSU

基本技

技名	操作	攻击判定
笹刈り	Ø	上
氷雨	(6)	中
凩	16>	上
葎草	. ●	特中
牡丹	↓ ®	中
塵払い	. ■ ⊗	下
裏笹刈り	背向④	上
裏氷雨	背向®	中
裏凩.	背向®	Ŀ
裹葎	背向↓▲	ৰ
裏牡丹	背向 ♥ ®	中
裏塵払い	背向↓®	下
鬼火攫い	Sortor & ®	中
微月	Sortor⊅®	中
圃.	3orûor∂®	中
鬼火遣い	@+3@or@+10@or@+2@	上
秋月	@+3@or@+1Bor9+28	中
颪	@+%∨@+11∨@+&&	中
鬼火払い	②+○治地際②or◎+☆着地際②or ③+∂着地際④	下
朔月	②+○着地際②or®+↑熱地際@or ③+の着地際④	中
山風	©+○着地際®or®+↑着地際®or ©+の着地際®	ф .

	Imb 12 190	
技名	操作	攻击判定
連ね笹	(A), (A)	上・上 .
忍法卍菊	2B	中
忍法卍菊	Ø Ø . Ø	ф·ф
忍法卍菊	Ø Ø , Ø , Ø	中・中・中
忍法卍菊	ØØ,Ø,Ø,Ø	中・中・中・中
忍法卍菊	20,0,0,0,0	中・中・中・中・中
葎草	0.0	特中
散り黄金	80	中
忍法卍葛	· (□®)	上
忍法卍葛	⇔ ⊗,⊗	上・上
忍法卍葛	<>\@\@\@\	上・上・上
忍法卍葛	⇔	上・上・上・上
忍法卍葛	<a>⊕,∅,∅,∅,∅	上・上・上・上・上
口無	←	中
梧桐	⇒®	Ŀ
息吹	⇔∞⊛	中
葵	站立途中图	中
華厳	下蹲之ぐ⑥	下
連華	(B) , (B)	中・中
斬哭剣	2 B	中
煉獄剣	Ø®, Ø (3段階)	中/防御不能/ 防御不能
時雨	18	中
柘榴	№	中

霊哭剣・壱	⇒®	中
霊哭剣・弐	⇒® t	上
霊哭剣・惨	⇒®↓	下
桔梗	⇒ → ®	中
絶疇剣	←□ ← m (B)	防御不能
旋風剣	<® (A)	中
苦蓬	站立途中®	ф
蓬車	\$ 20 cm @	中・中
卍座正拳	下蹲 ® @ or U ® @	特中
緋道剣	下牌 分 ®	中
黄泉駆け	3 A	中
日向砲	Ø® .	中
塵払い	↑®	下
	№	ф
雹		
弾刺し	⊗	中
弾割り	<0.00 cm (\$\text{\$\exititt{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\exititt{\$\text{\$\}\$}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}	中・中
		中,中/中,防御不能
弾連獄	~⑥ , ⑥ (3段階)	中·中/中·防御不能 /中·防御不能
舞姫	⇒®	上
稲宴	⇒®,®	上·申
		-
吹雪	⇒ ®	中
奏	站立途中®	中
忍法卍芟	下蹲ዸ⊗	下
忍法卍芟	下牌公⑥,⑥	▼・ ▼
忍法卍芟	下蹲业⑥,⑥,⑥	オ・オ・オ
忍法卍芟	下蹲 & ®, ®, ®, ®	7.7.7.7
忍法卍芟	下灣 4 8 , 8 , 8 , 8 , 8	オ・オ・オ・オ・オ
		-
露払い	下蹲℃®	7
地雷刃	@+®	下
地雷砲	地雷刃中®	中
地雷走り		オ・オ・オ
	地雷刃中⇔⇔	L. L. L
跳ね地雷	地雷刃中尽orûor₽	防御不能
卍あぐら	地雷刃中®+®	
一輪	J (8)+(8)	ф
	_	
一輪掘り	J.Ø+B,B	中・中
	_	
一輪振り 卍裏撃	\$.&+\$.\ ⇒.&+\$	中·中 上
一輪掘り 卍賽拳 火災寿	\$.@+\$,\$ ⇒.@+\$ ⇒	中・中
一輪振り 卍裏撃	\$.\$\text{\$\exititt{\$\text{\$\exititt{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$	中·中 上
一輪掘り 卍賽拳 火災寿	\$.@+\$;\$ ⇒.@+\$ ⇒	中·中 上
ー輪振り 心裏拳 火災寿 地震刃 磊哭剣・死	\$.\$\text{\$\exititt{\$\text{\$\exititt{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$	中·中 上 中 下
ー軸振り 心裏拳 火災寿 地震刃 縄哭剣・死 飛空剣	\$.\text{\$\psi\$} + \text{\$\psi\$} \\ \tex	中・中上中
ー軸振り 心裏拳 火災寿 地魯刃・ 縄突剣・死 飛空剣 飛空観剰	J.Ø+©,® ->Ø+© ->₩Ø+© ->₩Ø+© ->₩Ø+©,Ø,† ->₩Ø+©,Ø,Ø	中·中 上 中 下
ー軸振り 心裏拳 火災寿 地震刃 縄哭剣・死 飛空剣	\$.\text{\$\psi\$} + \text{\$\psi\$} \\ \tex	中・中上中
ー軸振り 心裏拳 火災寿 地魯刃・ 縄突剣・死 飛空剣 飛空観剰	J.Ø+©,® ->Ø+© ->₩Ø+© ->₩Ø+© ->₩Ø+©,Ø,† ->₩Ø+©,Ø,Ø	中中上中中
一軸振り 心裏拳 火災寿 地雷刃・ 縄突剣・死 飛空製 飛空製剣 虚空製剣 卍あぐら	J.Ø+⊕,® ->Ø+Φ ->Φ+Φ ->Φ0+Φ	中中上中中
一軸振り 心裏拳 火災寿 地雷刃・ 縄突剣・死 飛空観 飛空観剣 虚空観剣 卍あぐら 干覚	 ↓必+⑤、⑤ ⇒⑥+⑤ ⇒●○+⑤ ⇒●○+⑥、⑥、章 ⇒●○+⑥、⑥、⑥ ジの+⑤、♣ ジの+⑤、← ⑤+⑥ 砂米○ 	中中上中中
一軸振り 心裏拳 火災寿 地魯刃・ 縄突剣・死 飛空戦 飛空戦剣 虚空襲剣 心あぐら 干覚 干覚無空舞		中中上中中
一軸振り 心裏拳 火災寿 地雷刃・ 縄突剣・死 飛空観 飛空観剣 虚空観剣 卍あぐら 干覚	 ↓必+⑤、⑤ ⇒⑥+⑤ ⇒●○+⑤ ⇒●○+⑥、⑥、章 ⇒●○+⑥、⑥、⑥ ジの+⑤、♣ ジの+⑤、← ⑤+⑥ 砂米○ 	中中上中中
ー輪振り 心裏拳 火災寿 地鑑刃 振突剣・死 飛空型観剣 虚空襲剣 心あぐら 干覚 干覚無空課 土電掘り		中中上中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中
ー輪振り 心裏拳 火災寿 地震列・死 飛空型襲剣 虎空型襲剣 心でらら 千覚 千覚無空闘 も も も を を を を を を を を を を を を を	3.必+®、® ○※+® ○※+® ○※●※+® ○※※ ○※※ ○※※ ○※ ○※ ○ ○ ○ ○ ○	中中上中下防御不能防御不能防御不能特殊不能
ー輪振り 心裏拳 火災寿 地震刃 霊突剣・死 飛空襲剣 虚空襲剣 一管 一管 一管 一管 一管 一管 一管 一手 を の の の の の の の の の の の の の	3.必+の、B □ ※ 0.+0	中中上中下防御不能防御不能防御不能防御不能
ー輪振り 心裏拳 火災寿 地震列・死 飛空型襲剣 虎空型襲剣 心でらら 千覚 千覚無空闘 も も も を を を を を を を を を を を を を	3.必+®、® ○※+® ○※+® ○※●※+® ○※※ ○※※ ○※※ ○※ ○※ ○ ○ ○ ○ ○	中中上中下防御不能防御不能防御不能特殊不能中中中
ー輪振り 心裏拳 火災寿 地震刃 霊突剣・死 飛空襲剣 虚空襲剣 一管 一管 一管 一管 一管 一管 一管 一手 を の の の の の の の の の の の の の	3.必+の、B □ ※ 0.+0	中中上中下防御不能防御不能防御不能特殊移動中中特殊移動
ー軸振り 心裏拳 火災寿 地震突剣・死 飛空観剣 虚空観剣 虚空観列 心のぐら 干覚無空輝 土電掘り 動・ 華輪 華輪	3.必+の、8 □ ※ 0 + 0 (8) □ ※ 0 + 0 (9) □ ※ 0 + 0 (9) ② ※ 0 + 0 (9) ② ※ 0 + 0 (9) ※ 0 + 0 (9) ※ 0 + 0 (9) ※ 0 + 0 (9) ※ 0 + 0 (9) ※ 0 + 0 (9) ※ 0 + 0 (9) ※ 0 + 0 (9) ※ 0 + 0 (9) ※ 0 + 0 (9) □ ※ 0	中 中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 中 中 中 特殊移動 中 中 中 特殊移動
ー軸振り ・ 記書 ・ 以炎寿 ・ 地震 ・ 水炎寿 ・ 地震 ・ 水変刺・ 死 ・ 飛空 ・ 飛空 ・ 飛空 ・ 飛空 ・ 現刻 ・ 虚空 ・ 現刻 ・ 虚空 ・ 記載	3.必+の、8 □ ※ 0.+0 □ ※ 0.+0 □ ※ 0.+0 □ ※ 0.+0 ② ※ 0.+0 ② ※ 0.+0 □ ※	中 中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 市 中 市
ー軸振り 心裏拳 火災寿 地震突剣・死 飛空観剣 虚空観剣 虚空観列 心のぐら 干覚無空輝 土電掘り 動・ 華輪 華輪	3.必+の、8 □ ※ 0.+0 □ ※ 0.+0 □ ※ 0.+0 □ ※ 0.+0 ② ※ 0.+0 ② ※ 0.+0 ② ※ 0.+0 □ ** ② ** ② ** ② ** ③ ** ③ ** ③ ** ③ ** ③ ** ③ ** ⑤ ** ⑤ ** ⑤ ** ⑤ ** ⑥	中 中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 中 中 中 特殊移動 中 中 中 特殊移動
ー軸振り ・ 記書 ・ 以炎寿 ・ 地震 ・ 水炎寿 ・ 地震 ・ 水変刺・ 死 ・ 飛空 ・ 飛空 ・ 飛空 ・ 飛空 ・ 現刻 ・ 虚空 ・ 現刻 ・ 虚空 ・ 記載	3.必+の、8 □ ※ 0.+0 □ ※ 0.+0 □ ※ 0.+0 □ ※ 0.+0 ② ※ 0.+0 ② ※ 0.+0 □ ※	中 中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 中 市 中 市
ー軸振り 心裏拳 火災寿 地震天剣・死 飛空刻 飛空観刺 虚空 顕刺 卍・覚無なり 草輪 華輪 華輪 華輪 華輪	3.必+の、8 □ (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	中 · 中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
一軸振り 心裏拳 火災寿 地震列 震突剣・死 飛空観刺 虚空観刺 心のよう 一覚無空間 主範 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸	3.必+®、® □●・●・●・●・● □● □	中 · 中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 特殊移動 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
ー輪振り 心裏拳 火災寿 地鑑ア 無突剣・死 飛空型観剣 虚空のできる 千覚 千覚無空脚 土電 動車 軽輪 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸	3.必+の、B □ ※ + の、B □ ※ + の、● * の、↑ □ ※ 0 + の、⑤、↑ □ ※ 0 + の、⑤、↑ □ ※ 0 + の、⑤ ② ※ 0 + の ② ※ 0 + の ② * 0 + の ② * 0 + の ③ * 0 + の ③ * 0 + の ③ * 0 + の ③ * 0 + の ③ * 0 + の ③ * 0 + の ⑤ * 0 + の ○ * 0	中 中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
- 輪振り た 表	3.必+の、B □ (3.4) + (3.4) □	中 中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 中 中 中 特殊移動 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 生 5 25,19
ー輪振り 心裏拳 火災寿 地鑑ア 無突剣・死 飛空型観剣 虚空のできる 千覚 千覚無空脚 土電 動車 軽輪 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸 華輸	3.必+の、8 □ ※ 3 + の、8 □ ※ 4 0 ← 0 ← 0 ← 1 ← 0 ← 1 ← 0 ← 0 ← 0 ← 0 ←	中 中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
- 輪振り た 表	3.必+の、B □ (3.4) + (3.4) □	中 中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 中 中 中 特殊移動 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 生 5 25,19
- 軸振り - 心裏拳 火災寿 - 火災寿 - 火災寿 - 火災寿 - 火災寿 - 火災寿 - 火災夷 - 水災男 - 水災勢 - ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	3.必+の、8 □ ※ 3 + の、8 □ ※ 4 の、9 □ ※ 4 の、9 □ ※ 4 の、9 □ ※ 4 の、9 □ ※ 5 中 ← ○ □ ○ □ ※ 5 中 ← ○ □ ○ □ ※ 6 ○ ○ □ ※ 6 ○ ○ □ ※ 6 ○ ○ □ ※ 6 ○ ○ □ ※ 6 ○ □ ※ 7 ○ □ ※ 7 ○ □ ※ 7 ○ □ ※ 8 ○ □ ※ 8 ○ □ ※ 8 ○ □ ※ 8 ○ □ ※ 9 ○	中·中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 特殊移動 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 25 25 25,19,19
ー軸振り ・ 記事 ・ 以炎寿 ・ 以炎寿 ・ 以炎寿 ・ スティー・ スティー	3.必+の、8 □ ※ 3+0、8 □ ※ 3+0、1 □ ※ 3+0、1 □ ※ 3+0、1 □ ※ 3+0、1 □ ※ 3+0、1 □ ※ 3+0、1 □ ※ 40、0 □ ** □ *	中·中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
一輪振り 心裏拳 火災寿 地震突剣・死 飛空弾列 虚空砂 飛空弾列 虚空がらら 十一覚無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧 一十一 一十一		中·中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 特殊移動 中中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
ー軸振り ・ 記事 ・ 以炎寿 ・ 以炎寿 ・ 以炎寿 ・ スティー・ スティー	3.8+8,8 □ ○ 6+8 □ ● 8+8 □ ● 8+8 □ ● 8+8 ○ ● 8+8 ○ ● 8+8 ○ ● 8+8 ○ ● 8+8 □ ● 8+8 □ 8+8	中·中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
一輪振り 心裏拳 火災寿 地震突剣・死 飛空弾列 虚空砂 飛空弾列 虚空がらら 十一覚無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧無空輝 土配 一十一覧 一十一 一十一		中·中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 特殊移動 中中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
- 輪振り た 表	3.8+8,8 □ ○ 6+8 □ ● 8+8 □ ● 8+8 □ ● 8+8 ○ ● 8+8 ○ ● 8+8 ○ ● 8+8 ○ ● 8+8 □ ● 8+8 □ 8+8	中·中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 特殊移動 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
- 輪振り ・ 記書	3.必+の、B □ (※+0)、B □ (※+0) (**) □	中·中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 特殊移動 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
- 輪振り ・	3.8+の,8 □ (8+0),8 □ (8+0),1	中·中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 一 特殊移動 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
- 軸振り - 心裏拳 火災寿 北震撃 火災寿 北震突剣・死 飛空型 飛空型 現剣 虚空 研えらい。 一 で	3.8+の、8 □ (3+0)、8 □ (3+0)、1 □ (3+0)、1 □ (3+0)、1 □ (3+0)、1 □ (3+0)、1 □ (3+0)、1 □ (3+0)、1 □ (3+0) (3+0) □ (3+	中·中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 特殊移動 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
- 輪振り ・	3.8+の,8 □ (8+0),8 □ (8+0),1	中·中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 防御不能 一 特殊移動 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動
- 軸振り - 心裏拳 火災寿 北震撃 火災寿 北震突剣・死 飛空型 飛空型 現剣 虚空 研えらい。 一 で	3.8+の、8 □ (3+0)、8 □ (3+0)、1 □ (3+0)、1 □ (3+0)、1 □ (3+0)、1 □ (3+0)、1 □ (3+0)、1 □ (3+0)、1 □ (3+0) (3+0) □ (3+	中·中 上 中 下 防御不能 防御不能 防御不能 特殊移動 中 中 中 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動 特殊移動

船斗全书

ᄜ	24	44
地	砌	技

技名	操作	攻击判定
霞払い	☑方向跑动中®	F
桜花	Ø方向跑动中®	中
鳳仙火	②万向跑动中30.A	中・上
	☑方向跑动中书 A . A	中・上・中
弾刺し	プ方向顕动中(K	中
弾割り	♡方向跑动中®、®	ф - ф
学療獄	《方向跑动中》、●(3段階)	中·申·中、防御不能 /中·防御不能
火炎賽	♂方向跑动中®+®	中
霊哭剣・死	▽方向跑动中系+每,⑤,⑥	F
地雷刃	炒方向跑动中②+追,⑤↑	
刮目	♂方向跑动中 ₽+R	ф
割自卍あぐら	②方向跑动中₽+B□	
刮目地雷刃	②方向跑动中®+® ↑	
格	□ 方向跑动中®	上
数兩	○ 方向跑动中 ®	ф.
旋風	↑方向跑动中®	上
火炎寿	○方向跑动中心+◎	中
霊哭剣・死	○方向跑动中為+食、⑥、⑤	下
地雷习	□方向跑动中沿+沿、© €	
刮目	⇒方向跑动中®+®	
刮目卍あぐら	↓方向跑动中(□+)↓↓↓	
刮目地震刃	○方向跑动中心+从①	
息吹	↑方向跑动中®	中
桔梗	○方向跑动中®	中
吹雪	○方向跑动中®	ф
火炎寿	○方向跑动中@+®	中
霊哭剣・死	○方向跑动中&+&、⑤、\$	不
地雷刃	⑤方向跑动中⑤+⑥,⑥℃	
忍法陽炎	□方向跑动中(第+)於	中
忍法草薙	○方向跑动中岛+心、②+⑥	中・上
草薙砲	℃方向跑动中後+⑥ ②+⑤、⑥	中・上・中
車薙飛空剣	分方向跑动中心+心, ◎+●	中・上・防御不能
口無	← 方向跑动中®	Ф
絕鳴剣	←方向跑动中®	中
弾刺し	⇔方向跑动中®	中
弾割り	←方向跑动中® ,®	中・中
弾連獄	年方向跑动中®、●(3段階)	中·中/中·防御不能 /中·防御不能
火炎寿 🕝	⇔方向跑动中®+8	ф
霊哭剣・死	勺方向跑动中·6+8、(9、8)	下
地雷刃	⇔方向跑动中④+8,⊕℃	
刮目	<□方向跑动中®+®	中
制目であぐら	←方向跑动中®+必 ↓	
刮目地雷刃	勺方向跑动中®+®↑	
煎吹	⇒方向跑动中年	中
桔梗	⇒方向跑动中®	ф
地煙	▽方向跑动中®	下
火炎寿	⇒方向跑动中®+第	中

霊哭剣・死	⇒方向跑动中®+®,⑥.®	下
地雷刃	⇒方向跑动中®+®, © €	
忍法陽炎	⇒方向跑动中®+%	中
忍法草薙	⇒方向跑动中3+8、3+8	中・上
草薙砲	▽方向跑动中®+ド ^+®.®	中・上・中
草薙飛空剣	⇒方向跑动中多+於,每+個	中・上・防御不能
霞払い	○方向跑动中每	下
桜花	○方向跑动中®	ф
関仙火	○方向跑动中⑤,⑤	中・上
獄炎賽	○方向跑动中® , ② 、◎	中・上・中
弾刺し	尽方向跑动中®	中
弾割り	○方向鲍动中心,雪	ф • ф
弹煉獄	◇方向跑动中 ₹、●(3段階)	中・中/中・防御不能 /中・防御不能
火炎寿	尽方向跑动中心+®	Ф
霊哭剣・死	○方向跑动中®+®, @, ®	下
地雷刃	○方向跑动中⑥+⑧,⑩ 仓	
刮目	以方向跑动中®+®	中
刮目卍あぐら	尽方向跑动中®+€↓	
刮目地雷刃	尽方向跑动中岛+ ₹ 介	
口無	介方向跑动中A	中
薮雨	↑ 方向跑动中 🖟	中
旋風	↑方向跑动中®	上
火炎寿	介方向跑动中 A + B	中
霊哭剣・死	↑方向跑动中&+B, G, B	下
地雷刃·	介方向跑动中图+图,◎℃	
刮目	介方向跑动中®+®	中
刮目卍あぐら	介方向跑动中®+®↓	
刮目地雷刃	介方向跑动中(\$)+※ 介	
息吹	グ方向跑动中な	中
桔梗	②方向跑动中 ¹³	中
吹雪	夕方向跑动中形	中
火炎寿	⊘方向跑动中為+雹	中
霊哭剣・死	②方向跑动中 A + β G L	不
地雷刃」」	少方向跑动中♪+B,♀℃	
忍法陽炎	万方向跑动中 □ + K	中
忍法草薙	○方向跑动中 B + B ② + B	中・上
草薙砲	の方向跑动中(\$+\$, \$+\$, \$	中・上・中
草薙飛空剣	②方向跑动中\$+B Ø+®	中・上・防御不能

投技

技名	操作	攻击判定
雫	接近 · 🗗 + 👨	投技
双破	接近 (8+6)	投技
忍法風塵	背後接近 ス +5 or 8 + 5	投技
楽華霰	対手左側面操近 ě+Φorザ+Φ	投技
忍法卍翼	对手右側面接近 ※+5 or 5+5	投技
忍法櫓落とし	J 2 ← (A) + (B)	投技





船斗全书



铁拳TAG游戏中设有量槽 (TAG),其最大特点是能使用两名角色登场作战,较以往系统有很大改进。但是玩家只能在画面上操纵一个角色去战斗,经过换人才能使另一个角色登场。铁拳TAG的手柄上,除了标准设计的方向键和动作键之外,还增加了换人键。按动换人键,画面上的角色开始向画面外撤退,若能平安地撤出画面,换人即告成功。与此同时,画面外待命的角色会冲入画面。但是,角色在撤退过程中,处于无防备状态,刚登场的角色虽能进攻却不能防御。换人会遇到一定的风险,一般只有当出场角色的体力所剩无几时,才会换人。

按动换人键, 即可换人









按动换人键,正在战斗的角色开始向画面外撤退。等到他退出画面时,面面上便会更换角色的姓名,换人开始。这时,画面外待命的角色会冲人场内,换人过程即告完成。换人过程中战斗并不停顿





换人过程中无防备

撤退中的角色和刚换上场的角色 都处于无防备状态。若对手趁换人发 动攻击,将十分危险

体力将耗尽时再换人

铁拳 「AG游戏中,当某个角色的体力耗尽时,这一方便战败了。因此应让体力不支的角色退场,适时换人,让每个角色都能发挥战斗力





换人投技

以换人为目的的投技。所有角色的指令都一样,按动公+换人键,就能像普通投技那样抓住对手施展投技。摆脱的方法和普通技一样,只需按动公。若未能摆脱,就会被甩出去。随后被换上场的角色会追过去攻击被摔倒在地的对手。追击时各角色使用设定的技法,打击量基本不变。另外,甩出去时不增加打击量。当追击击中对手之后,有的角色会继续攻击要起身的对手,有的角色则改用其它招数。总之,只要投技成功,就能平安地换人。需要注意的事情是,换人跑动过程中不能出招,背向对手时会朝反方向抓去。

△+换人键,用投技摔倒对手再换人







换人投技的开始动作和普通投技相同,由"抓"开始。抓住对手并将其摔倒之后,同伴换上场,并自动展开追击。例如吉光为同伴时先用忍法+车摔倒对手,吉光上场后会自动出手铜闪化和银闪华

投技换人

与换人投技不同,仅一部分角色掌握这一技法。先用特定的投技将对手摔倒,趁对手未起身之时按下换人键,就能与同伴交换位置。一般情况下都用将对手远远甩出的技法,同伴也往往站在离对手落地点很近的地方。对手倒地的时间往往也较长,从而给使用连续技创造了时机。

抓住对手,且对手未能摆脱时、投技换人才能开始。不过,有的投技换人动作,若换人键按下去的慢了便不能成功。技表中注明了能够换人的投技,战前应熟悉它们。如果你操纵的角色会投技换人,与前面的换人投技相结合,你在战斗中就有了更多的选择。

用特定的投技摔倒对手,随即换人







保罗的里当技是投技换人 技中最强的一招。由于对手倒 地时间长,因而可以使用多种 技法追击。自己寻找与其连接 的技法进行追击,成了铁拳 TAG的热点之一

换人移行技&换人空中技

所谓换人移行技,是指攻击时按动换人键,若能击中对手,就能移动撤出画面。每个角色都会几种这类技法,其中大多数是浮空技。而攻击过程中登场的同伴能够接着出手空中技,这种技法就叫作换人空中技。即使不出手空中技也能够一边进攻一边换人,可以称得上是一种安全主动的换人方法。

用特定的打击技击中对手、换人,随后登场的同伴再施展空中技









换人移行技的操作为输入指令发动攻击,击中对手之前按动换人键。只有当确实占中对手的时候,才能换人。换上场的同伴能对浮空的对手进行攻击。这时,给对手的打击量虽无变化,却能削减对手用来恢复的红色槽值

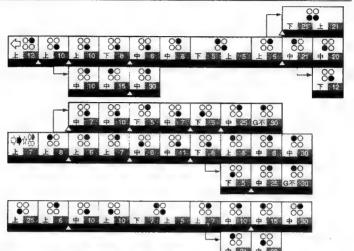


	固有技		
技名	操作	攻击判定	
フンツーバンチ	*8	r.	
T 新樹		+	
堕落とし	站立途中等後	中、中	
閃光烈拳	***	E. E. Ф	
674M	89 3		
工计 学	⇒∆↓ №8	p=	
章祥 举	©\$£ 988	Ti	
·····································	⇒ <u>ಭ</u>	4. 4	
習神拳 ト 段 国	1.2 ± 1.5 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	中、下	
奈落払い	⇒4.0 ≥ 88.9 8	7、中	
	20022		
太 . 决 運 孝	8888	<u> </u>	
火角	站立途中 53%5	中、中	
F.連るとし		+	
是# 或製	¢ 18%	防御不能	
自· 怎样誠養	← 52	防御不能	
切にの無法.	A 38.38.38.38	i NE	
重切り	2000	4, 4	
福 科學	< →&	P	
====================================	⇔≋≋ ≋	ф, ф, с	
	←→88% > 8	⊅ , ₽, ⊆	
0 text	⇒48°	†	
呼抜き	. 2 DE	±	
÷, (F5	5438	- tal ni	
	+		
COFERRAL.	St. Baseline		
515FX推 3	2.7800	_, _, _, _	
追い欠き	500 多	1	
A:T	1 > 14	<u>.</u>	
西 集片	党资学	15, 5, +	
日有进辑	telit re	55%中、上、上、山	
山麓 卜版社	\$\$ 00 O O	持殊中、工、上、下	
井 殺し	横移動力と		
売普洛し	⇒:	_	
10.10	5	_	
#=_Loto	# 'ave	34.x土、 L	
太下	< 85	特款防御	
えたい傾め	1.24	特殊影件	
3340	ச்சிரும்சு or∿கி)	中	
。傾打ち 野以 シブ	(a)	中、特殊移動	
形 [5	28	ħ	
九 当 公	⇔	Th.	
スピッ 一 経系のへ疑劇	⇔\(\text{\text{\$\}\$}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}	↓ , ÷	
15, m 17 178 E4	CA COOM	7, 7	

技名	操作	摆脱
定数の	- 夜万春;	\$8
 	海近(章	ji.
大斗拉げ	」 対于左側回接に新 or 律	7:
正 舊3	双三小师同点,参 or 译	i.e
作 久し	由後接近書: or) 章	×
弾す! きからの投げにか	(#11 or 8 €	® or ∂∂

船斗全书

超ばちき	接近⇔●●	**
アルティメットタックル	J (or ≠)%	*
開去	推击 + 38 58 58 58 58 58 58 58 58 58 58 58 58 58	#€ or 9 8
院拉ぎ十字匿	- 整击中器	
施拉ぎ+字固	圖雲一発表	
櫓崩し	3.2←\$8	88
Ail.	接近 № 28	35
上 牛段返技	<=##8(or<=3#)	





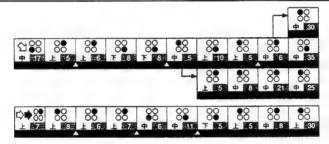
	固有技		
技名	操作	攻击判定	
ワンツーバンチ	98.98	F. F	
螺旋襲刃艇	24 % %	f. F	
应,神學	⇒#368¥	特中	
空虾艇	⇒⇔ ⊅ £8	+	
	⇒%	#	
適落とし	近立途中363	幸、 士	
閃光烈拳	#8#9#	E, F, ₽	
破碎戰		#	
新神拳	⇒#3 <i>5</i> #6	1	
鬼哭連拳	958898	r, E, E	
無双途拳	9839t	T+. +	
余済払い、	>:: 8 \%	F. F. F	
奈落払い通辺の	公多3.11中方向健不动 (基)	4. 4	
一 左輝落とし	ეტ <u>მ</u> }	1	
前李	₽₽ >₩	+	
激射性.	⇒₩1,48 <u>.</u>	4	
	⇒#4 #8 8	下	
裏旋型刃胜	2483¥	+ 、 +	
鬼神拳	⇒ ⇔? १	‡	
影足	center center		
瓦まり	下牌途中气;	+	
瓦書り衝撃	下緯途中部部	‡ , ‡	
鬼下駄	汝手翹地中 ♣ ஒ	4	
鬼氐	4.50	防御不能	
奈落払い高神拳	>☆ \$ \$ \$\$\$\$\$\$\$\$	F. F. E.	
羅生地,	⇔ ?€	4	
— 多聞殺・壱	⇒884.8 ₹ €	E, 4, 1	

格兰全书

多聞殺・弐・	>\$<	上、中、中
學學破	**	中
激剛掌波	⇒88	中
鬼哭剛掌波	*****	上、上、中
	28	特殊動作
気合い溜め	*	特殊動作
鬼哭剛掌波・否	\$388\$\$\$ û or ↓	上、上、特殊動作
仏壇割	⇔ ≋	ф ·
観音砕	站立途中港	中

投技

技名	操作	提脱
裸締め	接近\$8	88
金剛落とし	接近3	38
断頭手	相手左側面接近#8 or 8#	88
奈 落	相手右側面接近\$8 or 8\$	88
仁王砕き	背後接近#8 or 8#	×
背中向きからの投げ掴み	背向影 or 3	\$8 or 8€
超ばちき	接近⇔●器	**
ばちきくらべ	接近⇔→8	88



JUNKAZAMA X EJİÉ

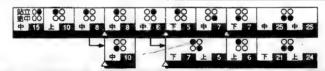
技名	操作	攻击判定
學運動	88	土、印
鬼殺し	→86(%38)	=
東空刈脚	\$3.53.53.32 \$3.53.53.32	下、下、下
刈脚流雲墜	\$6.000 M	Τ, Τ, Τ, □
流雲墜	*	中、中
翠動下蹴り	88 98	上、下
槍連勁	8698	£, ¢
白鷺遊舞	58056 58056	特中、上、上、中
優蹴り	⇒8	E
紫雲二段賦り	12	F. :
鬼善落し	→ 88	つ、中、防御不能
刈脚白鷺遊舞	\$5 35 563536	下、特中、二、二、中
翠連紫雲	32336	1、中、下、上
泰山白灣	86388	特中、上、上、上
翠連衛腿	8986	Ε, Φ, Φ
攀勁刈脚	#38#8#9#	£, F, T, T
設革業	→8:	ф
竜車数り	- 98	ф
竜車裁り刈脚	4-23923232	中、下、下、下
竜車蹴り鬼殺し	-28	中、中

格兰全书

泰山白鷺刈脚	6.26.0.38.96.98	特中、上、上、上、下、下、下、下
白鷺下段脚	% \$₹% .	特中、上、上、下
香月	站立途中級 or站立途中⇔	ф
養槍掌	488	ф
流雲 -段戦り	下降中黨黨 or 站立途中 3000	中、中、中、中
熟稳	←88 or横移動中88	中 .
	○ 35 or横移動中 35 mm	中、中
燕槌~霞掌 拳	←2888 ar横移動中2888	中、中
燕槌 ~真空刈脚	⇔穩緩 or横移動中誘鍵	中、下
後数腿	98	Ŀ
繁	<38	下
碧	下牌分器	F
梧	横移動中等	_
羅掌打	⇒⇒≋	ф
紫勁	站立途中 🕏	=
圧勁	**	Φ.

投技

技名	操作	搜脱
腕十字固め	接近\$8	88
蛇回し	接近隱	88
蜘蛛絡み	对于左侧面接近擊 or S■	5 8
原車	对手左側面接近載8 or 8■	88
釣鐘割り	背後接近#8 or 8#	×
	背向#8 or 8	#8 or 8#
桜花	接近⇔需	M
白山	接近點	*
上·中段返技	对手攻击时 ← #8 or ← 8#	
重刈	(反击击中时)	×





PAUL PHOENIX

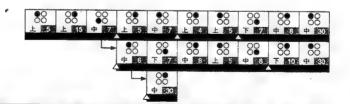


	固 有技	
技名	操作	攻击判定
ワンツーバンチ	3838	Ł. £
PKコンボ	88 9 8	上上
クイックPKコンボ	前進中 8548	±, ±
PDKコンボ	38 4 28	上, 下
クイックPDKコンボ	前進中器▮器	上、下
逆PDKコンボ	883	上、下
双飛天脚	P9889	中、中
崩拳	0 ≥≈88	ф
落架	下緯途中 8688	下、中
あびせ蹴り	⇔⇔⊛	中
岩石割り	(对手倒地中) 下蹲途中 88	-
二宝龍(上段)		中、中、上
宝龍 (中段)	⇔⇔&8⇔ (or%) 8	中、中、中
一宝龍(下段)	⇔⇔\$8\$\$ (or\$) 8\$	中、中、下
瓦割り	下蹲途中 88	中
瓦割り崩拳	下蹲途中 8888	中、中
瓦割り落葉	下隣途中 888888	中、下、中
棄桜	下蹲状态 № 88	中

格过拿书

棄桜崩拳	下蹲状态 № 8888	中、中
葉桜鉄騎	下海状态 🐿 38.98	中、下
疾 夙	⇒=88	中
万聖竜王拳	←38	防御不能
サマーソルトNG	事 ☆ 98	中
富嶽	⇒89	ф
要疾風	₽₽⇔\$3	Ŀ
鉞打ち	⇒≋	中
気合い溜め	*	特殊動作
スイープキック	₽ ₩	下
浮草	₽ & ←	特殊動作
飄疾	① □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	中
風瓦	\$ 4 ⇔\$\$	中
逃げ旋	Φ & ⇔ \(\frac{\psi_8}{2} \)	下
旋桜	₽ 4	下、中
旋桜崩澈	↑ 4 ← ☆\$\$ \$\$\$\$\$	下、中、中
旋桜鉄騎	1. 4 ←☆袈裟≉	下、中、下
不知火	横移動中 😝	下
旋疾風	横移動中 88	Ŀ
農月	站立途中88	中

技名	操作	提脱
左一本背負い投げ	接近≇8	88
腕取り逆十字	接近 3	88
腕返し	对手左侧接近 18 or 8	88
大外刈り	对手右側接近 #8 or 8 #	88
背落し	背後接近\$8 or 8\$	×
背中向きからの投げ掴み	背向影の 器	8 3 or 8 8
返し技	双手攻击时 ← \$8 or ← 8\$	
巴投げ	←æ	38
直当て・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	接近⇔⇒器	88
基 牙	接近 🕽 🐯	**
アルティメットタックル	188	**
智宝	擅击中贷款贷款额	8 8 or 8 8
蘭雲紋め	擅击中器↓影影☆器器	×
発 拉ぎ十字固	撞击中器	
卵拉ぎ十字固	福雲三発器	



FOREST LAW



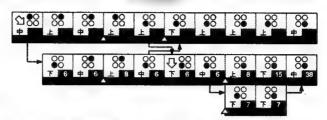
	即有技	
技名	操作	攻击判定
ワンツーパンチ	888	, L, L
ステップインミドルキック	22€8	ф
サマーソルトキック	\$ 1 (or \ or \)8\$	中
サマーソルトキック	1 (or ₹ or ₹) %	中
スピンキックコンボ	86888	上、上、上
左連拳	8888888	上、上、上、上
ドラゴンナックルコンボ	→8588	上、中、上

格当全书

ドラゴンナックルコンボ	8898	L. L
サマーソルトドロップ	# 1 (or≒or≠)@	中
ドラゴンロー	下蹲途中28	下
三連ハイキック	989898 989898	上、上、上
フェイントミドルキック	3連ハイキック途中➡	ф
スライディング	下降状态~4~88	下
ドラゴンサマー	88 1 8 8	上、中
ドラゴンスラッシュ	⇔⇔	中
ドラゴンファング	必然(分分 cancel)	防御不能
シットスピンキックサマー	下降状态 \$88\$	下、中
ドラゴンローレフトサマー	1.8638	下、中
フロントキックレフトサマー	新立途中 8888	中、中
ハイキックライトサマー	\$88	上、中
シットストレートレフトサマー	 (or ↓)8898	特中、中
ドラゴンブレス	1.88888888	下、上、上、上、中
ジャンプサイドキックライトサマー	13 (or≪or⊅)¥88¥	上、中
クイックサマーソルトキック	8	ф
ダブルサマーソルトキック	₩₩30r# ₩36	中、中
ドラゴンテイル	4%	下
ローキックレフトサマー	下脚状态 888	下中
サイドキックライトサマー	施立線中 8888	上、中
ドラゴンラッシュ		中、下、中
目突き	気合い溜め終了時88	Ŀ
スラストロー	気合い溜め終了時888	上、下
オーバーヘッドキック	4₩	中
エルボードラゴンウイップ	2 888	中、中
寸勁	⇒8888	中
サマーソルトフェイク	\$\$\\(\phi\) (or\\$\or\\$)\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	#
ドラゴンストーム	←89888	上、中、中
フェイクステップ	⇔ 8	返技
フェイクステッププロー	フェイクステップ中部	ф
トラップレフトプロー	フェイクステップ成功後88	L _
トラップライトブロー	フェイクステップ成功後88	Ŀ
トラップライトローキック	フェイクステップ成功後88	下
トラップレフトサイドキック	フェイクステップ成功後等	中
気合い溜め	*	特殊動作
ダブルドラゴン	軸移動中器	中、上
ドラゴンバックプロー	背中向88 or 88	上
フェイク	♣ ① (or⊗or₽)	特殊動作
フラッシュジャブ	\$ \$\\$\\$	上
ドラゴンアッパーカット	站立途中38	中
ドラゴンハンマー	⇒88	中
ドラゴンジャッジメント	横移動中8888888	中、中、中、中
フェイクアッパーカット	フェイクステップ中88	中
フェイクロー・	フェイクステップ中級	F
ステップインコンボ	№8888	中、下、上

10:16

技名	操作	摄脱
ジャッキアップ	接近 8	88
レイジドラゴン	接近 \$8	88
折檻キック	对于左侧面接近畿 or ᢒ	88
ドラゴンスタンプ	对手右側面接近擊 or 8掌	88
ドラゴンパイツ	背後接近\$8 or 8\$	×
背中向きからの投げ掴み	背向#8 or 8#	88 or 88
折檻パンチ	接近 智舒	**
ドラゴンフォール	接近 > 2558 2558	×
ドラゴンニー	接近⇨➡器	88
ドラゴンダイブ	⇒\$8	.88
上・中段さばき	⇔\$ 8(or ⇔\$)	
下段さばき	2 (or \$)\$8 or 2 (or \$)8\$	
フェイクステップ	- 8	





OSHIMITSU



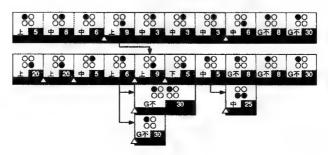
	四有技	
技名	操作	攻击判定
忍法陽炎	\$0\$	中
忍法草薙	忍法陽炎中意	
忍法卍葛	←8363888888	上、上、上、上、上
忍法卍芟	≠ ££££££	T. T. T. T. T
三枚華	3838S	上、上、上
忍法卍車	₽ ₩	中
次雪	⇒⇔≋ .	ф
到木蹴	忍法 2 支中⇒86	P
听哭剣	28	防御不能
陀 曠剣	⇔€ 8	防御不能
稲養	9 33	<u>+</u> , m
選払い	下牌前进开始争	F
PKコンボ	8846	E:
PDKコンボ	88.488	1. F
そあぐら	122	
千覚	卍あぐら中方向置一周	体力叵復
张空 剣	大跳跃开始等	
受要 变	飛空划上↓	防御不能
造風剣	⇔ € 8ेक्8	防御不能
	₽ ₩₩₩₩₩	_
不惑	<u>r</u> coocooo	中、中、中、中、中、中
1 · 本 · · · · · · · · · · · · · · · · ·		防御不能
		防御不能
	□ □ □ □	不厳 cancel
不 要 3向概	\$ %	防御不能(自殺技)
	888	1+1
Fig.		
千覧無空舞 重獄剣	千覚中◆or →	
MP/NA/4	a w.r.=	防御不能
華厳	下降状态化←器	防御不能
草薙 砲	⇒⇒≌∰鍵	中、土、中
上裏拳・壱	⇒:#	E
P裏拳・弐	背向總	
F 覚卍菊	卍あぐら中8 8	=
F 第日向孫	卍あぐら中%	ے
夏電	⇒ # #	上、中
単悪り	⇒⇒£8° ®	中、防御不能
8.60	\$255555	中、元上、中
た中 代中	№888	中、上
地雷刃	#3 cancel	防御不能
・裏跳蹴り	û (or≪or⊘)%	÷
忍法陽炎・裏	⇒⇒≋	中
野雲削り	忍法陽炎・夏中 ❸or 無想中❸	投技

船斗全书

御霊返し	忍法陽炎・裏中➡爲or 無想中➡爲	投技
地雷走り・	地雷刃中⇔→or⇔←	防御不能
跳ね地雷	地雷刃中爲or♪or♪	防御不能
紫電菊	№888 € 88	中、上、中・・
虚空襲剣	₽ 85←	防御不能
朧車	1.₽⇒\$8	防御不能
毒溜め	←88	特殊動作
電霧	毒溜め中按键	防御不能
- 上血桜	\$\$ ⇔ \$\$\$\$	防御不能
 	⇔ 88	防御不能
黄泉駆け	⇒ = ₩	中
スイープキック	1448	下
無想	横移動中₩	特殊動作
転生	無想中⇒	防御不能
地雷砲	地富刃中₩	中
鍋閃華	卍車中⇔8	特殊中
鋼閃華	銅閃華中級	中
金閃華	銀閃華中 🖍 🕏 🕏	防御不能
銀閃華	銅閃華中88	特殊中
気合い溜め	*	特殊動作
地雷刃〜卍あぐら	地雷刃中⇩☵	特殊動作
仰向けダウン〜卍あぐら	仰面倒地中等	特殊動作
卍車~日向砲	⊅ ₩₩	中、中
流雪	横移動中38	上
一輪堀り	12	防御不能
否・旋風剣	₽ 88	特殊動作
合掌	. 横移動中器	中"
社	横移動中部	ф
頭蓋	地雷刃中器	L
バレリーナキック~日向砲	≋ ↓ ≋	上、中
ステップインアッパー	1288	ф
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	⇔®	上、

投技

技名	操作	摆脱
双破	接近鄱	8 8
	接近8 .	88
地獄車	对手左側接近≸8or 8#	88
傀儡舞い	对手右側接近≸8or 8#	88
	背後接近\$Bor 8\$	×
背中向きからの投げ掴み	背向 \$ or \$	8 8or 8 8
	. 0.2←8	88
下段さばき	Ø(or↓)\$8orØ(or↓)8\$	

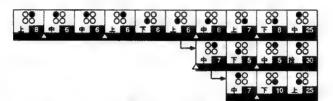




	固有技		
技名	操作	攻击判定	
通天砲	8888	上、中、中	
通天览	V 808€	ф, c)	
前掃腿	下蹲途中等	F	
前掲十字把	下灣途中888	F. CD	
前掃進腿	下鹽途中868	F. ±	
前掃還腿	下蹲途中器↓器	下、下	
着 空砲	站立途中 🄏		
· 列震錔	大跳跃开始♀	ф	
斬捶	站立途中88	±p	
	站立途中88888	中, 中, 中	
突双掌	**	-,	
	₩:		
大纏崩捶		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
衝腿	28		
背面取り	鈴曲中后⇔	1_	
後標腿	下跨前进开始 3%	7	
	後海湖十足	-	
等弓腿 絶招過天砲	→8	防御不能	
		3. D	
天乱	⇒8		
転身腿	28	-	
虎身町	□		
	₽ * * * * *		
次少チャ 連拳		, a	
疾少崩时	128		
新捶崩时 + 188	· 哈立途中 8888		
槍弓腿	<u> </u>	=, ħ, ±	
宿 司随	868	二、下、上	
槍弓腿	8888		
新撃 連拳大纒前挿		二、中、中	
YET - 1- 1 COMM (37) 1-	00000		
御腿通大吃	\$5.50	下、中、中	
運拳上段階	88.99.66	三、中、三	
運拳下段脚	88'88'88	二、山、下	
新垣前掃連腿	站立途中景景等	中、下、二	
町 捶 前 桝 十 字 把	近江途中 第36卷	中、下、中	
斬捶前掃扇腿	站立途中紀年↓章	±, Т, Т	
計	站立途中總部等等	中、中、下、土	
新擊前揮連腿	#8####################################	1.7、上	
新擊前絕十字把	\$878\$\$\$	ш, т, ш	
斬擊前得扇脈	\$7 % \$₽#\$	□, F, F	
新擊 運天龍	\$63.55	7, 17, 19	
新撃槍弓腿	######################################	D, D, F, _	
新黎 斯尼	en:1819	77, 07	
崩撞上段班	≥888	۵, ا	
前捶 下段批	≥38	□、下	
迅胺前掃連胺	883888	-, F, _	
— 迅胜前揭十字把	98:68	-, 下, ロ	
迅 胁前掃康腿	8368 # W	_, F, N	
横拳	U \ 8	7	
	⇒⇒8	i i	
烈崩掌	横移動中 88		

弓歩	横移動中分	特中
紅蘭拳	横移動中888	中
二起脚	横移動中銀器	中、上
虎双連腿	₩	中、中

投技		
技名	操作	摆脱
フロントスープレックス	接近\$8	8 8
フィッシャーマンズスープレックス	接近8	88
プリザードスープレックス	对手左侧\$Gor8\$	83
サザンクロススープレックス	对手右側能or8章	88
ジャーマンスープレックス	背後接近 製 or %	×
ジャーマンスープレックス	背面取り中小器	×
	背向#8 or 3#	8 8 or \$8
フルネルソンスープレックス	接近警觉	85



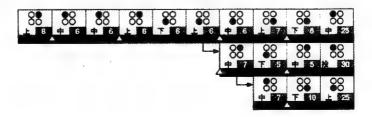


四有技				
技名	操作	攻击判定		
通天砲	888	上、中、中		
通天砲	N 8083	ф, ф		
前掃腿	下牌途中等	下		
前掃十字把	下跨途中等等	下、中		
前揖進腿	下牌途中等等	下、上		
前掃扇艇	下跨途中等↓等	F. F		
着空砲	站立途中等	ф		
烈震踏	大跳跃开始等	ф		
斬捶	站立途中等	D		
斬捶適天砲	站立途中等等級	Ф, Ф, Ф		
突双掌	***	=		
崩堙	<i>≽</i> ₩	中		
大纏崩捶	崩捶击中部			
衛服	₹ 8 8	ф		
背面取り	36 击中后 ←	上		
後揮腿	下蹲前进开始 😭	下		
穿弓腿	後掃源中紀			
絶招通天砲	→%	防御不能		
転身腿	2333	L L		
虎身肘	⇒⇒ 88	ф		
	₽ №8	ф		
連拳	5385	上、中		
疾步崩肘	1 h 25	中		
斬種崩肘	始立途中353	ф. ф		
宿 弓鼯	₹888	中、下、上		
槍弓腿	899 8	中、下、上		
槍 弓腿	88893B	上、中、下、上		
斬撃	9888	P		

連拳大纏崩捶	833883	上、中、中
衝腿通天砲	988 8	特中、中、中
連拳上段脚	8888	上、中、上
連拳下段脚	3838	上、中、下
斬捶前掃連腿	施立途中85%%	中、下、上
斬捶前掃十字把	站立途中88888	中、下、中
斬捶前掃扇腿	站立途中85% \$ 86	中、下、下
斬捶槍弓腿	施立途中85888	中、中、下、上
斬擊前掃連腿	\$3 3 88	中、下、上
斬擊前掃十字 把	988 88 88	中、下、中
斬擊前掃扇腿	#25## # 3#	中、下、下
斬擊通天砲	**** ********************************	中、中、中
斬攀槍弓腿	\$35553\$\$\$	中、中、下、上
斯 黎崩 肘	***	中、中
崩捶上段脚	≥88	中、上
前捶下段脚	⊘ 88	中、下
迅脚前掃連腿	8686	上、下、上
迅脚前掃十字把	8 . 3. 5	上、下、中
迅脚前掃扇腿	88 ¥ 88	上、下、下
虎身連攻	⇒⇒88	中、中
天砲	⇒83	中
疾歩連肘	₽₩88	中、中
崩拳	⇒88	+
桃発	28	特殊動作
気合い溜め	*	特殊動作
雲閉 日月把	⇒≋	中
紅蘭妃崩肘	. %85←⇒53	中、中、中
沖捶	横移動中88	中
閃身後掃腿	€8	下
里合天腿	←8	上

受技

技名	操作	摆脱
デスパレーボム	接近擊	8 8
フィッシャーマンズスープレックス	接近8	æ
ブルドッキングヘッドロック	对手左側面接近♥8 or 8♥	8 8
ジュリアラナ	对手右側面接近擊 or 8 \$	88
カーフブランディング	背後接近\$8 or 8\$	×
背中向きからの投げ掴み	背向#8 or 98	88 or 88
フルネルソンスープレックス	接近卷	*
マッドアックス	接近 ↓ ℓ ← → 88	88
フロントスープレックス	接近 ⇩ ✔ \$8	8 8
ジャパニーズオーシャンサイクロンスープレックス	接近事必引出器	*
下段さばき	\$\alpha(\text{or\$\Psi\)\$\$ or\$\alpha(\text{or\$\Psi\)}\$\$	



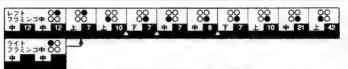


固有技

左姿勢时的派生技		
技名	操作	攻击判定
構えチェンジ	₩	特殊動作
レフトフラミンゴフェイント	⇒ \$8☆	特殊動作
ダブルジャブ	888	E. F
ダブルジャブローキック	888	上、上、下
ダブルジャブロー&ハイキック	3383333 3383333	上上下上
ワンツーバンチ	888	
ワンツーサイドキック	\$8.88@B	上,上,中
ワンツーラウンドキック	888	-, <u>-</u> , <u>-</u>
ミドルバックブロー〜右姿势	⇔ 8€	
ミドルバックプロー〜左姿势	→ 98	ф
ボディーブロー	288	中
ライトキックコンボ	****	上、上、上、中
ライトキックコンボ2発目~右姿势	8888	L. E
ライトキックコンボ2発目~左姿势	80→80	.t. ±
ライトキックコンボ3発目~右姿势	88 €8	<u> </u>
ライトキックコンポ3発目~左姿势	\$\$\$\$ → \$\$	E, =
ライトキックコンボ3発目~ライトフラミンゴ	888	5 E E
ライトキックコンボロー	(2002)	E. E. Z. R
RLキック~左姿勢	89→88	上、中
RLキック~右姿势	8998	上、中
右掛け蹴り~右足上	⇒8	
右掛け蹴り~中段右蹴り	⇒868	L, m
ファイヤークラッカー	188	下、上
右半月蹴り〜右姿势	+65	<u></u>
前足刈り	28	<u> </u>
フェイント護落とし .	288	<u> </u>
通落とし	站立途中888	中、中
パズーカーキック	⇒=8	<u>+</u>
ラ イジングブレード	⇒¥1.78	
レフトキックコンボ	2000000 -744 pg	上、中、中、上
レフトキックコンボ2発目〜右掛け蹴り	2000 E	上、中、上
Late Andrews	000000	
レフトキックコンボ2発目〜右掛け蹴り〜 右中段蹴り	#3#3#3# #3#3#3#	上、中、上、中
レフトキックコンボ3発目〜右掛け蹴り	#8#8#8#8	上、中、中、上
レフトキックコンボ3発目~右掛け蹴り~	#8#8#8## .	上、中、中、上、中
右中段蹴り レフトキックコンポロー	mm I m	
レフトキックコンボロー〜右掛け蹴り	2012 2012 2012	上、中、下
レフトキックコンボロー〜右掛け蹴り〜右中段第		上、中、下、上、中
サイドキックコンボ	№ \$888	中、中
ハンティングホーク	₽£36£	中、中、上
エアファング	8888	ф
回転題落し~右姿势	⇒ ⇒ ₩	Ф
ヒールエクスプロージョン	₽	防御不能
ステップインサイドキック	→989801 → ¥ 1 2 7 98 38	rļ1
飛び横蹴り~レフトフラミンゴ	1 3€	Ł
気合い溜め	88	特殊動作
構えチェンジ〜背中向け ″	**	特殊動作
左構え背中向けから構えチェンジ	88	特殊動作
ハイバックプロー	←88	E
ライトノラミンゴフェイント	⇒ <u>4</u> 88	特殊動作
スマッシュロー&ライトハイ	Û 2688	特中、上
プラズマノレード	88	4

右姿勢时的派生技		
構えチェンジ	*	特殊動作
ライトフラミンゴフェイント	→86☆	特殊動作
ジャプストレート	8888	上、中
ライトニングブロー	88888	上、上、中
ライトリバースキック	888	上上
チェーンソーヒール	8898	
スピンキック	¢=86	上、中
プラズマブレード	⇒88	<u>L</u>
カットバック	⇒ 3 33	中
ダブルスクリュー		中、上
ローリングライトキック	#8#8 	下、上
左半月蹴り	### 4-00	<u></u>
	⇔ 8	<u>+</u>
セットアップ〜レフトフラミンゴ	⇒₩	上
セットアップ	⇒₩←	上
ヒールナイフ	⇒88	上、下
ハンティングソバット	⇒ ₩	上
構えチェンジ~背中向	. **	特殊動作
右構えの背中向けから構えチェンジ	**	特殊動作
ライトサイドキック	№8	中
ライトリバースキックコンボ	98999	Ł. Ł. Ł
ライトPKコンボ	8898	上、上
ライトジャブ&スピンキック	88⇔88	上、上
ブラズマブレード	₩	中
レフトフラミンゴ 时的派生技		
レフトジャブ	左定上中88	上
ライトバックブロー	左足上中88	中
フラミンゴライトソバット	左足上中88	上
フラミンゴライトスイーブ	左足上中ዸ88	下
フラミンゴレフトローキック	左足上中4988	下
フラミンゴレフトヒール	左足士中□●8	中
フラミンゴレフトアクセル	左足上中⇔8	L
フラミンゴキックコンボ	左足上中888888	中、中、上
フラミンゴキックコンボ2発目〜右掛け蹴り	左足上中第888	中、中、上
フラミンゴキックコンボ2発目〜右掛け蹴り〜 右中段蹴り	左足上中第888	中、中、上、中
キリングホーク	左足上中%	防御不能
レフトフラミンゴステップイン	左足上中⇒	特殊移動
レフトフラミンゴバックダッシュ	左足上中⇔	特殊移動
レフトフラミンゴ横移動・奥	左足上中↑	特殊移動
レフトフラミンゴ横移動・手前	左足上中↓	特殊移動
ライトヒールランス	左足上中⇔器	中
フラミンゴサイドキックコンボ		中、中
ライトフラミンゴ时的派生技	左足上中級88	T, T
ライトジャブ	±₽ b.m.00	
レフトバックプロー	右足上中88	上
フラミンゴレフトソバット	古足上中88	中
	右足上中級	上
フラミンゴライトローキック	右足上中288	下 — —
フラミンゴレフトスイーブ	右足上中♥98	下
フラミンゴライトヒール	右足上中⇒8%	ф
フラミンゴライトアクセル	右足上中⇔緩	£
ノラミンゴライトサイドキック	右足上中88	中
ライトフラミンゴステップイン	右足上中➡	特殊移動
ライトフラミンゴバックダッシュ	右足上中←	特殊移動
ライトフラミンゴ横移動・奥	右足上中介	特殊移動
ライトノラミンゴ横移動・手前	右足上中↓	特殊移動
レフトヒールランス	右足上中←器	中

	投技 "	
技名	操作	摆脱
ホークウインド	接近 \$8	.88
サプライズサンダーヒール	接近88	3€
ストームプリンガー	对手左侧面接近\$8or 8\$	28
デスプレッシャー	对手右側面接近製3or 8	€
ペインキラー	肯後接近\$Bor 8\$	×
背中向きからの投げ掴み	背為 8 6or 8 8	88or 88
デーモンヒール	12€3	88
ソードフィッシュスロー	J ₹\$ 8	. 88
コブラバイトスロー	⇒⇔8	æ
下段さばき	Ø (or \$)#8orØ (or \$)3	
ボールブレーカー	⇔ #	*



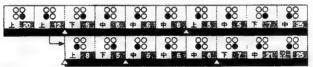
BAEK DOO SAN

	操作	攻击判定
バタフライキック	######################################	二、上、中、上
バタフライニードル	######################################	二、二、中、下
スマッシュキック	889889	I. I. F
ブレイクニー ドル	985G	1. 下
ブラックウイドー	2020 20 A	上上中中
キリングブレード	, ⇔⇒#	ф
ヒールナイフ	→%€3	ф, ф
アルバトロス	站立途中86688	中、中、中
ベクラッシュ	 (or \$)\$\$\$\$\$\$\$	下、中、中、中
ペクラッシュニードル	♣ (or ♣)%%% ♣ &	下、中、中、下
ハンマーヒール	⇒+%	ф
ハンティングホーク	##8 %	中、中、上
ウイングブレード	⇒☆ ↓ ₩	ф
ブレイクブレード	#3 ## 3	上、下、中
トリプルスレット	⇒%%%	中、上、上
スターライトブレード	₽\$\$\$\$\$\$	上、下、中
ウェイブニードル	站立途中第883	上、中、下
ヒートディストラクション	站立途中紀88888	上、上、中、中
ハリケーンディストラクション	站立途中部等等等	上、上、中、上、上
フラミンゴ	⇔8	
フラミンゴムーブ	フラミンゴ中➡or➡or❶or♪	
ヒールハンター	フラミンゴ中中部 or中年級	
ヒールカッタ	フラミンゴ中級	Ф
マッハニードル	フラミンゴ中(Joreforを)発	F
フラミンゴウェイブニードル	フラミンゴ中第888	中, 中, 下
フラミンゴディストラクション	フラミンゴ中総合議員	中、上、中、中
フラミンゴハリケーン	フラミンゴ中級8%8%8%	中、土、中、上、上
スネイクキック	4 (or 1) \$6\$ 1 \$6	F. F. F
スネイクブレード	1 (or 0) 2826€	下、下、中
トリックスマッシュ	⊅☆83	中、上
トリックニードル	A □ 38 1 88	E. F
シルバーマンティス	88888888	E、 E、 E、 中、 E、 E
フレイムホーク	施立途中 888888	中、中、二、上

ヒールエクスプロージョン	₽ ₩	防御不能	
ボーンスティンガー	P88	上	
ボトルカット	←88	L	
ステルスニードル	⇔ 8	中	
フラッシングハルバート	\$	上、上	
レイスハンマー	横移動中88	r‡i	
ヒールランス	⇔86	ф	
ヒールアクス	282	中	
ワンツーパンチ〜バタフライキック	**********	上上上上中上	
ワンツーパンチ~バタフライニードル	3333333 T 33	上、上、上、上、中、下	
ワンツーパンチ〜ウイングブレード	59 SE	上、上、上、下、中	
ワンツーパンチ〜ブラックウイドー	88888888	E. E. r. t. E. +	
ワンツーパンチ〜シルバーマンティス	33333333333	上、上、上、上、上、中	

登技

技名	操作	摆脱
ハンマーヘッドスロー	接近 \$8	*8
ブルーシャークスロー	接近38	98
ポートサイドスロー	对手左侧 \$8 or 8€	88
スターボードサイドスロー	対手右側 \$8 or 8 i	**
スターフィッシュスロー	斯後接近#8 or 8	×
	背向#8 or 8#	8 or 88
ソードフィッシュスロー	接近 ✔ \$8	##
コプラバイトスロー	接近⇔●88	88
ホールブレーカー	接近⇔器	*
パリング	对手攻击时⇔鸶	





_	i.			
8.5	z	e.	ř	н

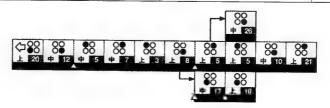
技名	操作	攻击判定
ソーク・クラブ	⇔ <u>#</u>	-
ワンツーローキック	888	上、二、下
ストッピング	⇔ #8	1
ストッピングフェイントニー	<=¥3%	L. 0
スライサー	⇒⇒ &	ф
ガトリングコンビネーション	G188688	中、中、中、下
ストッピングフェイントストレート	⇔ ₩ %	h
ライジングコンビネーション	⇒8888888	上、上、中、中
クイックソバット	9898	- ф. г
スナイパーソバットコンボ	⇒8886 ⇒888	上、中、上
サザンクロスコンビネーション	888	t、 +、 中
レフトボディーブロー	№88	#
フイト .ングプロー	≥88888	中, 由, 中, 中
ライトボディ ーブロー	28€	#
マッハパンチ	⇔	Ł
ダブルボディー ブロー	> 8988	中、中
ボディーアッパー	站立途中 88	中
アトミックプロー	站立途中 88 击中后 ➡ 88	中、投
リフトアッパー	站立途中 🕏	中
デビルクロ	横移動中88	Ŀ
プレイジングコンビネーション	88888	上、广、中、下
ガトリングプラスワン	20:055335	中、中、中、中



ストッピングトリプルバンチ	←88888	上、上、中、中
ファントムクロー	横移動中8888	ф
スネークファング	88 or # 88 or # 88	中、中
スナイバーソバット	û or⊅¥8	ф
フライングヒール	tror⊅88	ф
ニークラッシュ	站立途中 \$8	中
ダブルニークラッシュ	站立途中 \$88	中、中
クイックローキック	188	下
レッグスラッシュ	№8	中
スネークコンピネーション	88 B 88 88	上上上上
スネークエッジ	№	下
サイドハンマー	横移動中88	上
グラビトンハンマー	⇔ 8€	防御不能
クイックグラビトンハンマー	⇒8\$	防御不能
スウェー	1.8←	特殊動作
スウェー&スマッシュ	₽ & ⇔¥8€	±
サザンクロスプラスワン	\$3 33 33	上、上、中、上
ライトバックナックル	⇔ ≋	Ŀ
ダブルバックナックル	←888	上、上
マッハコンピネーション	←888 38	上、上、上
スラッシュコンビネーション(A)	⇔88 8	上、中
スラッシュコンビネーション(B)	←358 36	上、上、中
アトミックコンピネーション(A)	****	上、上、上、中
アトミックコンビネーション(B)	88888	上上上中
フリーズコンビネーション	←####	上、上、中、下
ショートアッパー	站立途中意	ф
サイドロー	1 ₩	下
フライングニールキック	□←8	E
気合い溜め		特殊動作
ニーブレイク	⇔ ⊛	中
兆発	88	中
スネークスラッシュ	⇒⇒₩	中
マッハキック	⇒⇒⊗	
デ ョッピングエルボー	⇔8 8	ф
ストマックブロー	₽88	ф

	-	-date	
-	4	176	

技名	操作	摆脱	
DDT	接近磐	88	
落下式プレーンバスター	接近器	88	
フリーフォール	对手左側面接近載3 or 8■	88	
ニープラスト	对手右側面接近\$8 or 8\$	88	
ハンマースロー	背後接近 \$8 or 8 €	×	
背中向きからの投げ掴み	背向\$8 or 8\$	88 or 88	
デスメッセンジャー	1 ≥ 0 ≥ 88	**	
下段さばき	2 (or 1) 18 or 2 (or 1) 18		
パリング	⇔88		





娜如奴

	固有技	
技名	操作	攻击判定
ワンツーパンチ	8898	-, <u>t</u>
双掌破	→然or →→然or 站立途中然	-
トリプルスマッシュ	88(58)3896	上(中)、上、上
ダブルスマッシュ	888	1. 2
PKJVボ	888	L, _
PDKコンボ	818	上、下
ニールキック	1 2 →8(or ⇒⇒8)	
<u> ルキック</u> フラッシュコンボ	2 20 40 (01 C) C)	
フラックュコクボ ラピッドキックコンボ	<u>≥888888</u>	무소스
アッパーストレート	∿888	一 二
ハンティングキックコンボ	#####################################	
レイブキック	下降状态影会器	特殊中、中
ボーンカッター	⇔⇔⇔	=
ハンティングスワン	☑ 🎘 (†) † cancel)	防御不能
レフトハイ&ライトハイキック	8836	L
シットスピン&ライトハイキック	↓ \$64\$60r₹\$4\$6	N.E
ジェイルクラッシュ	88(12 8 8) 88, ₽88	上(中)、上、下、土
セメタリークラッシュ	83(528)88 ↓88 8	上(中)、上、下、中
運整双掌破	#0-10 #0-10##00# + ##	
	8(\38)8888⇒8	上(中)、上、上、上、中
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	#3(%#3)#8→#8	上(中)、上、中
レッグブレイクコンボ	↓ (or↓)₩ ↓ ₩	下、下
ディバインキャノン	□ # € or # €	
スライサー	37.56	下
ディバインキャノンコンボ	2 300	下、曲
サイドステップスタップ	298	
スパイクコンボ&ライトハイキック	\$6.89G\$	z、下、 r
スパイクコンボ&ライトアッパー	484688 48468	下、中
スパイクコンボ&ライトローキック	88 + 3	二、下、下
クリークアタックコンボ	488888	÷, =, =, F
クリークアタック&レブトローキック	2834188	⇒、上、下
クリークアタック&レフトハイキック	≥888	D, E, E
クリークアタック&ライトハイキック	≥885	=, _, _
シェイクショット	横移動士記	
リフトショット	横移動 4 泽	
ラピッドコンボ&レフトローキック	Z-2022-8688	
		中、上、下
ラピッドコンボ&双掌破	<u>\</u> \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	中、土、土、土、中
ジャミングコンボ&ライトアッパー	99938 	5、下、4
ジャミングコンボ&ライトローキック	39€3 # 36	z, F, F
ジャミングコンボ&ライトハイキック	89539	上、下、上
ランディングキック&ライトアッパー 	Ø☆↓\$C	F. =
ランディングキック&レフトミドルキック	Ø☆↓₩₩	下、中
ランディングキック& ライトハイキック	Ø☆↓888	F
レフトミドル&ライトハイキック	₹888	ф
ノローズンキック	1 (or 8) 2838	特殊中、中
スパークコンボ	88(N 18)918378	±(□)、 ±、 =、下
ライトローキック&バックスピンチョップ	\$ (or \$)8\$*8	下、 =
ライトハイキック&レフトスピンローキック	888	±, *F
ンフトスピンローキック&ライトアッパ	I (or I)9898	下、中
PDKコンボ&ライトアッパー	38 4 £638	上、下、中
PDKコンポ&ライトハイキック	28 ↓ £2 %	_、干、
キリングブレード	4-8 8	E

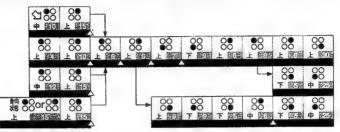


アサルトコンボ	%#888 ₩₩	中、上、上、中
鰓折り	₽ №88	中
エンプレスヒール	对手倒地中↓or分架	倒地攻擊
ファールキック	⇒⇒≋or∜ %⇒æ	中
レッグスウ ィーブ	1 28	F
ピンタ	←8 8	上
往復ピンタ	⇔888	上、上
水面刈り	横移動中88	不
鰓突き	⇒⇒ 8⁵	土
態速突き	⇒⇔&	È
ヘルプハンド	288	ф
首刈り打ち	⇒⇒83	<u>+</u>
螺旋双碳	報移動中營	中
デビルキッス	1.000€	上段防御不能
気合い溜め	*	特殊動作
スパイダーニー	站立途中 🕯	ф
レイハンズ	∿88	中、中
ダブルショット	横移動中888	ф, ф
シェイクショット〜掌握ステップ	横移動中勢⇒	中
シェイクショット~スウェ~	横移動中88←	中
PKラッシュl	88888 8	上上下中
PKラッシュ2	8888 8	上、上、下、上
PKラッシュ3	88 88 8 4 88	上, 上, 下, 下
PKラッシュ4	8888	上上上
ワンツースパイクコンボ1	53 55 GE 55	上、上、上、下、中
ワンツースバイクコンポ2	59:55:69:69:69:	上、上、下、上
ワンツースパイクコンポ3	\$6\$\$\$\$ 1 S\$	上、上、下、下
ワンツーレフトハイ&ライトハイ	88888 88888	上上上
クリークラッシュ1	₩888888	中、上、上、下、中
クリークラッシュ2	₩88£8	中、上、上、下、上
クリークラッシュ3	27 #38 #38 #38 #38	中、上、上、下、下
クリークラッシュ4	≥3333333	中、上、上、上

如塔

技名	操作	撮脱
四方投げ	接近●	88
居反	接近8	88
居反附落し	接近鸳鸯器器	88
居反肘落し脇固	居反射落し中368€	
膝十字圈	对手左側面接近\$Bor 8	8 8
引き回し	对手右侧面接近\$Bor 8\$	88
背中向きからの投げ掴み	背向Bor S	80r 88
飛びつき前方回転逆三角絞め	背後接近\$Bor 3\$	×
返し技	对手攻击时 ←\$8or ←8	
下段さばき	\$\alpha(or \$\Psi\)\$\$8or\$\alpha(\text{or \$\Psi\)\$\$	
抱え込み肘打ち	接近公全8	**
首刈り投げ	接近多数。	**
掌握	接近↓~□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	88
首刈十字固	掌握中紀8483 、	88
立逆脇固	學握中都第8888	88
慶問鷹羽絞	立逆脇固中総器器器器	88
捨逆脇固	立逆縣固中等88838	98
腕挫腹固	掌握中 88 88 88 88	88
善念顔固	腕挫腹固中影響影響意	88
股製き腕十字固	腕坐腰固中部部部部	**
蟹挟み	接近∜か⇔₩	88
アキレス鍵固	盤挟み中等等急急	88
飛びつきアキレス腱固	⇒⇒ ⇒	88
膝十字固	アキレス腱固中級器等3	88
回転アキレス腱固	アキレス腺園中部第3番第	8 8
前転腕十字固	蟹挟み中等988€	8 8

失脚	接近↓♂←點	×
万碳固	失脚中35色色色色	8€
股製き腕十字極	万歲國中部發發節體	38
首捻顾图	万歲面中都異數器器	88
立逆脇固	失脚中 80 60 88	88
裏門際羽紋	立逆勝國中部 部等 總統	88
	立沙脑园丰品 经最高级	38

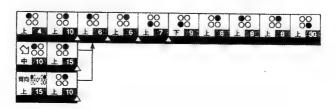




	固有技	
技名	操作	攻击判定
ワンツーパンチ	8588	E. E
双掌破(そうしょうは)	⇒⇔間or站立途中 nor ⇔意	
トリプルスマッシュ	8 (\ \$) 8 €	上(四)、二、上
ダブルスマッシュ	888	± =
PKコンポ	8838	
PDKコンボ	88188	<u></u> ∴. 下
ニールキック	⇒08 · · ·	-
フラッシュコンボ	- CENE	Ф, _, _
ラピッドキックコンボ	2 88 88 88 88 B	⇒, 5, -, -
アッパーストレート	2882	=, _
ハンティングキックコンボ	₹(1)3883	F
レイプキック	U SS CHOOT	诗中、中
ボーンカッター	下降状态 美音等 中中部(or 2部)	-
ハンティングスワン	少 帶(介介 cancet)	防御不能
レフトハイ&ライトハイキック	₩8¥	
シットスピン&ライトハイキック	基础实验or ○超频器	h
クリークアタックコンボ	F 9999 998	m, -, :, ×
クリークアタック&レフトローキック	2884 188	中、二、下
クリークアタック&レフトハイキック	Ø88886	
クリークアタック&ライトハイキック	% 3886 €	4, 1, 1
レフトミドル&ライトハイキック	≥889	m,
フローズンキック	 (or () 888	特円、口
スパークコンボ	88(\\$\\$)3888 ←(≠)86	二(中)、 -, -, ト
	↓368 (下跨中365)	特中、上
ライトハイキック&レフトスピンローキック	868	z, F
レフトスピンローキック&ライトアッパー	\$ (or J)#898	F. 😑
エンプレスヒール	Ūor∕⊅∰	
ピンタ	← æ	-
往復ピンタ	←853	E. z
クイックサマ ~ソルトキック	1 (% or #)∰	a
サマーソルトキック	↓ ↑ (or ↓ or ≠) 3%	n
クロスカットソー	-8388 ·	= n, n, =
ユールドブレード	下蹲前进开始 8億	1
ライトハンドスタッブ	下蹿⇒∵€	

キャットスラスト	下蹲⇒88	中
ブラッディシ ザー ス	1.88	防御不能
ブラッディカオス	横移動中鬱	中、中
カオステイル	横移動中88	下
エクスキューショナー	⇒⇒88	Ŀ
リフトショット	站立途中88	ф
ガード崩し	> ₩	防御不能
ツイスティングラッシュコンボ 1	&(or≥&)&&&&&	E, E, E, E, E, E
ツイスティングラッシュコンボ 2	&(or\2\8)&\$&\$###	上、上、上、上、上
ツイスティングラッシュコンボ 3	88(or≥89)888888888	上、上、上、上、下
ツイスティングラウンドコンポ A	₩888888	中、上、上、上、上
ツイスティングラウンドコンボ B	> 28833688.≯98	中、上、上、上、上
ツイスティングラウンドコンボ C	> 888888	中、上、上、上、下
カオスジャッジメント	4-8	特殊構
ピッキングヒール	カオスジャッジメント中8	中
逆PDKコンポ	888	上、下
バク転	. 🖎 🔐	特殊移動
気合い溜め	*	
アガペイトアロー	. 1 2 ⇒88	上
ライトニングスクリュー	8 8	下
スカーレットレイン	₽88	ф
フェイタルアタックコンビネーション	₽898	上、中
スライスショット	横移動中級	

技名	操作	摆脱
四方投げ	接近\$8	88
居反	接近8	28
挟み肘打ち	对手左側面摯or ♂	88
首刈り落とし	对手右側面●Sor S●	88
背中向きからの投げ掴み	背向\$Sor 8\$	88or 88
飛びつき前方回転逆三角絞め	背後接近 \$8 or 8	×
返し技	对手攻击时 ⇔\$8or ⇔8▮	
抱え込み肘打ち	接近~★88	88
首刈り投げ	接近♪88	**
掌握	接近↓◇□◇薏	38
首刈十字固	掌握中 \$3 \$3 \$8	**
立逆脇固	掌握中部988888	88
裏門鷹羽絞	立逆脇固中紀紀紀念念	88
含逆 肠固	立逆脇固中器器器器器	88
門投げ	立逆脇固中総象器等級	88
观 挫立十字固	掌握中\$8	88
宛挫裹十字 固	腕挫立十字固中数8980数数数	88
前方回転腕絡	腕挫立十字固中8088888	88





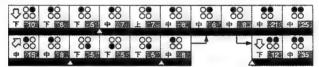
GUN JACK

枪杰克

	固有技	
技名	操作	攻击判定
ヘルプレス	№88	中
スプリングハンマーパンチ	倒地中↓赞	中
マシンガンナックル	₹888988888	下、下、下、下、中
マシンガンナックルPJ	\$ 488888	下、下、下、中
ストレート→エルボー→アッパー	28.888	上、中、中
ハンマーコンボ	8888	上、上、中
ダブルハンマー	競戲 or 航立途中競競	中、中
スイングLナックル	下續前进丰恕等急	中、中、中
スイングRナックル	下蹲前进中8888	中、中、中
メガトンパンチ。	⇔ Ø 3 \ 88	中
パワーシザース	⇒⇒(or ⇒or ⇒)®	ф
ヒッププレス	₽₩	中
ワイルドスイング	\$ \$288888888888888888888888888888888888	中、中、中、上
ギガトンパンチ	\$2000	ガード不能
ブラッドファン	(方向鍵一周)88	下, 下, 下,
	ヒッププレス後8888888	F, F, F, F
ブラッドファン	下降 ヒッププレス後に8588888	r, r, r, r
その場しゃがみ	₽₩	特殊動作
ハンマーラッシュロー	↓ 888888¥88	下、下、中、中、下
ハンマーラッシュミドル	18888818	下、下、中、中、中
ハンマーラッジュハイ	1888883	下、下、中、中、上
ハンマーラッシュロー	128918	中、中、下
ハンマーラッシュミドル	↓ > 888 > 8	中、中、中
ハンマーラッシュハイ	1 188 38 - 88	中、中、上
ハンマーラッシュロー	1,78,148	中、下
ハンマーラッシュミドル	17828	中、中
ハンマーラッシュハイ	↓ \ &→8	中、上
ブラボーナックル	0.55	
シザースメルトダウン	→ (or ⇔) ** **	中、下
シザースメガトン	→ (or ⇒) % %	中、中
メルトダウン	下籍~卷	F
シット&ヒッププレス	下降傘	P
メガトンスィーブ		F
メガトンストライク	下牌状态 888	下中
パイオレンスアッパー	站立途中景	
コサックコンボ	₹ \$\$\$\$\$\$\$	下、下、下、下、下
アッパーラッシュ	\ \$38\$38	中、中、中、中
 エクス プローダー		ф
ダークネスカッター	⇒%*8	防御不能
ヘッドスライディング	→ (or ⇒) 	中(後半下段)
ダイブボマー	(C) 1) C	防御不能
ライトニングハンド	12€	F
チェルノ	下確涂中熱	F
気合い溜め(きあいだめ)	#	特殊動作
ピポットガン	Φ88	, , , , t, t
ピボットガン・アサルト	⇔ 38	—
ピポットガン・スナイプ	橫移動中38	£

拉拉

技名	操作	摆脱
ジゾークラッシュ	接近\$8	88
リフトアップスラム	接近得	₩
サイドリフトスロー	对于左侧面接近#8 or 8#	8 8
ハンギングネックスロー	对手左側面接近 \$8 or 8€	98
スパイナルクラッシュ	肯後接近擊?	×
ア スシュート	背後接升等	×
背中向きからの投げ掴み	前向影 or ○	5€ or 88
パイルドライバー	接近父➡鴛	88
バックプリーカー	接近 ひ ዸ ❤️8巻	S R
ピラミッドドライバー	接近 ひ め ● 幣	88
カタバルトスロー	接近 🖜 🕄	88
カタパルトスロープラス	接近の事情	98
パニッシュメントドロップ	接近之前	88
パニッシュメントメガトン	接近人間3~88	×
スラッピングダウン	接近◢爺	88
ジョーブレーカー	接近⇔●器	98
ヘルプレス	\\$	×
フェイスバッシャー	ヘルプレスが後常	×
GUN#A	对于下跨中接近 \$ 8 or \$ 8	**







問有坊

	固有技		
技名	操作	攻击判定	
閻魔突張り	→ #########	5段	
間魔突張り	2885288528855 288528855	上段	
スプリングハンマーパンチ	倒地中≢禁	This is a second	
匹段クエイク	1.38	21	
巌竜コンボ	8888	上、上、中	
もろ手振り	***	73	
もろ手アッパー	站立途中意	=	
もろ手八ンマー	意識の強立途中意識	a , a	
のど輸コンボ	下蹲前进生物等急	a, c, m	
のど輪コンボ	下跨前进中部多元	P. U. L	
メガトン突張り	⇔&\$ * 88	57	
サバ折シザース	⇒⇒(or →) 	5	
ヒッププレス	F 28	22	
突き出し	■ ≥#89#\$\$\$	3、点、点、上	
款舞伎張り手	\$ 6868-7868 ·	特中、下、丶、	
査張り 手	298	F	
極悪かまし	← %	防御不能	
非 婆ラッシュ(∵酸)	1 5656565÷56	下、下、中、中、	
・ 椎撑ラッシュ(中段)	#####################################	F. F. D. D. D	
 毛揆 フッシュ(下段)	# #9#8#035 # #0	下、下、中、中、下	
パンチエルボ	→ 3553	F. m	
右アッパー→閻魔突っ張り	公尺的平 用	⇒.'I. ⊥. ±	
ちゃぶ台返し	下蹲状态带	下	
かち上げ	←003 %#8	=	
その場座り	₩	特殊動作	
けたぐり	22€8	下	

ぶちかまし	⇒88	ф
塩まき	₩	- · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
漁張り 手	横移動士學	t
極悪張り手	極悪かまし + 38	a
送りだし	↓慧 or横移動中雙	4
漢尖っ張り	その場座りキャ or ヒッププレス後の	=
漢下段払い	その場座り中語 or ヒップブレス後間 or スプリンハンマーバンチ後間	F
股割り	その場座り中↓or ヒッププレス後↓or スプリンハンマーパンチ後↓	特殊動作

3	投技	
Т		-

技名	操作	摆脱
抱き地蔵	接近\$8	88
体落とし	接近8	98
うわて投げ	对手左侧接近畿 or 總	88
外小股	对手卢侧接近蒙 or №	88
逆さ落し	背後接近點 or 3	×
	背句#S or S#	₹8 or 8€
頸砕き	接近⇔➡❷	**
UXIRU	对手取击时<□>> or< 18	×
送りたし投げ	八灰飛び中蒙 or背後接近◆美 or 背後接近機移動中蒙	×



LEI WULONG ES IL

固有技

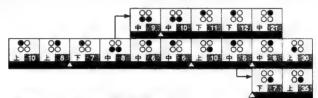
	固有技	
技名	操作	攻击判定
寝る	♣ or ₽) ₩	特殊動作
姚弓脚	对于語側複状態等	中-
跳ね起き	对于足例复状带条	Þ
仰賽後揭萍舞	对手頭側裹状性副線	下, ;
背を向ける	← (cr⇔) ↔	特殊動作
背身打	背中向影	
背身下掲打	当中□● (or∛) 氪	
背身窮墜	背中伤,88	+
背身腿	貨車商場	+
背刃落	背中产 业业 等	中、中、中
背身後捕燕舞	背中门 ● (or ⑷) 多多	7, -
後構蒸舞	Ø86	T, ±
転身運 泡	-	上、上
逆風,連鵬,	\$636	
	→ (or⇒) #8#	ф
能声下段胜	⇒¢\$\$\$\$\$	中、中、中、中、下
龍声中段批	⇒☆535555	中、中、中、中、中
良牙祒震擊	→☆※※※※	中、中、中、上、中
良牙虎蹲山	⇒☆陽影器影事器	中、中、中、上、下
宝震撃	中交影響	土、中
元 韓山	⇒☆鈴事翁	<u>+</u> , 3
 虚環脚	¥8¥8	.c. ¬
署光下段版	→ %35835	上、中、中、下
雪光中段底	→ :#:####	上、中、中、中、中
	9993	†
安川泉	⇒ #88888	上、上、中、市
己睡鳥	+%	特殊動作
寬温旋風胀	妃蓮鳥中8€	防御不能

[編八連脚	妃藤窩中に999998	中、中、中、中
伏寝弧流腿	对手足侧畸形 8888	中
伏寝掃腿	对手足側俯臥 9838	F
仰向けからうつ伏せに転がる	仰面寝↓88	特殊動作
うつ伏せから仰向けに転がる	粉秋寝 ❸	特殊動作
雷光跳脚		ф
伏 寝 灣	对手頭側衛队 300000	下
巻暫連脚	985888 88	下、下、中
燕尾 落	Sor⊅88	中
背身燕尾落	背中向NorA8	ф
石頭	← *	ф
幹 歩		返技 (特殊動作)
	or 对手攻击时 ⇔	234 ()7442 17
うつ伏せに寝る		特殊動作
酔歩腿	醉歩中₩	7
於虚撃	醉歩中88	ф
転身崩墜	***	中
気合い溜め	*	特殊動作
沙 連拳	横移動中888 or 幹歩中888	中、上
虚钦	酔歩中 の	体力回復
蛇双拳	⇒#8	上上
蛇掌拳	横移動中8	<u> </u>
静虎撃	⇔89	-
横移動~背刃落	横移動中₩	中
妃睡鳥~旋風連脚	妃睡鳥中⇔8€	中
龍声〕発目~蛇姿势	⇒☆影後û or∜	中
龍声2発目~龍姿势	⇒☆88%@ûor↓	中、中
龍声 3 発目~豹姿势	⇒☆8888後û or↓	中、中、中
龍声 4 発目~虎姿势	⇒☆88888後ûor↓	中、中、中、中
電声中段脚~鶴姿势	⇒☆器器器器幾後forU	中、中、中、中、二
雷光中段斯~鶴姿势	⇒%\$\$\$\$\$\$@10r↓	上、中、中、中、三
		1 2 4 2 1. Vin 4 h
五形拳 蛇姿势	横移動中るor⇒®	特殊姿势
蛇突連撃	蛇姿势中地位的	中、下、下
\$PEC	究姿势中部部部部部部	
巻雪脚	蛇姿势二部	中
蛇尾	蛇姿势中当	下
五形拳 龍姿势	蛇姿势中介 or龍声 2次击中介 or ↓	特殊姿势
龍砲	能姿势中38	中
龍牙	龍姿势中高	+
· 高麗尼	龍姿势中3838	上、下
龍牙連擊	龍姿势中等88369	上、中、中、上
能姿势~狠牙摇震拳	龍姿势中8号88888	上、中、中、上、市
龍姿势~狼牙虎蹲	龍姿势牛等影響等●3	上、中、中、上、下
王形拳 豹 姿势	蛇姿势中↓or礁声 3次击中↑or↓	特疾 姿势
豹手	豹姿势中语	
	-	= =
豹双爪	豹姿势中 回回	
豹掃腿	豹姿势⊏¥8	
豹 姿势 ~雷光中段脚	豹姿势中83888888	上、中、中、中
豹姿势~雪光下段脚	豹姿势等等8888	上、中、中、中、下
五形拳 虎 姿势	能多势中分or能走4次击中分or D	特殊 姿势
西虎爪	廖姿势 □88	中
東虎爪	虎賽势中88	ф
虎掃腿	走姿势⊏器	F
-	売要势 中₩	
	17572795年 (40)	1
虎旋脚 虎旋脚~礁声中段脚		E、中、中、田、田、田
成設期 ~ 職声中段脚 虎旋期 ~ 職声中段脚	。另签第二部部部部部部 表签第二部部部第二部部	

48.

五形拳 鶴姿势	豹姿势中↓or龍声中段脚後①or↓ 雷光中段膨後①or↓	特殊多势
鶴爪	鶴姿势中器	不
跳鸛連擊	鶴姿势中最88888	中、下、中、中
龍突	鶴姿势中間	中
裁翼	鶴姿势中88	E

技名	操作	摆脱
飛空脚	· 接近 8	38
吟締め	接近8	28
回身倒	对于左侧面接近\$8 or 8\$	88
閃光乱舞脚	对手左侧面接近 \$6 or 8	88
押し倒し	背後接近 \$B or 3≢	×
背中向きからの投げ掴み	背向影 or 8	₩oræ
払い倒し	接近⇔●鬱	**
倒落肘	≥ ₩	55
抵酔	爾姿势中 常○「蛇姿势中都	#8
下段さばき		
酔歩	→₩	



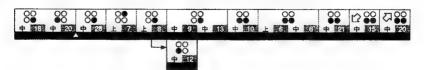
EDDY GORDO XI

固有技			
技名	操作	攻击判定	
ワンツーパンチ	8 388	上、上	
テコーパン	28	Ŀ	
テコーパソ〜逆立ち	2% ⇔%	上、中	
トロッカ・エ・ビィアオ	9359 9359	\. F	
ドロッカ・エ・ピィアオ〜逆立ち	#8#	下, 下	
トロッカ・エ・ピィアオ・バイア	#8## #8#	~ ~ h	
カベイリンニャ	⇒⇒≋	+	
レヴェルサオ	3 8 9 8	=	
アウ・バチゥド	⇒86	中	
アウ・パチゥド〜逆立ち	⇔%←	ф	
アウ・バチゥド〜トロッカ・エ・ピィアオ	⇒≋≆	中、下、下	
ハスティラ・エ・シバタ	₹88	下、中	
バイア	d 268€	F, K	
コンビナソ・バイア	£283838	下、下、下	
バイア・サベサダス	493€	5, 5, th	
バイア~マカコ・エンペ	d \$8 ±3\$		
ハスティラ〜ラテラオ・トロッカ	₽8 4€	下、中	
シャパ・ジフトリャ	1ror#8¥	Ф	
マカコ・エンベ	⇔ 8≩	F	
マカコ・エンペ〜ハスティラ・エ・シバタ	←8999	L. T. Ф	
コンビナソ・マカコ・エンベ	←3.8.33	E. p. m	
コンビナソ・フラコン	⇒989936	E. F. C	
シャパ・パイシャ	288		
マカコ・デ・ラド	₩	1.	
スイ・シジュ	û (or⊅or∿)æ	中	
スイ・シジェ〜座り	(ar&ar\$)₩&(or\$)	4	
エスパ ダ〜逆立ち	⇒28	+	
ベンリン	⇔	Þ	

ジラール	⇒ ⇒ ⊛	特殊動作
ジラール~しゃがみ	⇒⇒&↓	特殊動作
ジラール~バイシャシュタール	⇒⇒3838	× 10/A30 F
ジラール~アーウトシュタール	⇒⇒3638	<u>_</u>
ベンリン・プラダ	⇒⇒₩	ф
ベンリン・ブラダ〜座り	⇒⇒84	#
ペンリン・プラダ〜逆立ち	⇒⇒&←	#
レヴェルサオ・ジラトリャ	8888	
ピリバ	\(\sigma\) \(\sigma\)	中、中
		中
ガファンヨト〜逆立ち	288	中
ガファンヨト〜座り	≥28 ‡or#	中
コトヴェラダ	299	中
メイオシュタール	站立途中等	ф ————————————————————————————————————
ラードシュタール	站立途中級	Ė.
フマーサ	2*	防御不能
気合い溜め 	*	特殊動作
ヘランパゴ~帰り	#6#6 	中
ウァスーナ	Nor≎orÆ\$\$	<u> </u>
イスカラディモオゥン	⇔88	<u></u>
コンボジラール	38393¥ 	上、二、特殊動作
しゃがみ〜逆立ち	下降状态 🕽 🕏	特殊動作
サベサダス	下降状态 赞	中
フェイントサベサダス	下降状态 萧蒙	中
ドゥプロ	下牌中or鲇立途中等	Ф
ドゥプロ~逆立ち	下傳状态。與◆or 站立途中。與◆	中
トゥブロ~座り	下跨中or站立途中坐中基	
ホゥレ	下跨状态 288	+
座り〜メイオシュタール	海り中器	中
座り~サベサダス	産り中間	\$
トゥファオン	#5±838	下, 下
アヴァランシ	歴り中 業	+
アヴァランシ・キャンセルキック	2	
コンビナソ・アヴァランシ	歴り中級級	ф
トロッカ・エ・アタカール		牛、中
	座り中部部	+
座り~アーザシュタール~トロッカ・エ・ピィア		下, 下
座り~下段献り~ジラトリャ	座り年第分器	下、中
有多数 派生技	Taa	
ジシガ(横移動)	*	横移動
ジンガ(横移動)	38	横移動
アルマーダ・ブラダ	横移動(orジンガ)中含鉛	#
アルマーダ・プラダ〜座り	横移動(orジンガ)中○❸■	中
アルマーダ・ブラダ〜ビリバ	横移動(orジンガ)中で変ぎ	中、中
アルマーダ・ブラダ〜バイシャアンボスシュタール	レ横移動(orジンガ)中全部↓編	中、下
ラテラオ・トロッカ	横移動(orジンガ)中部	ф
ラテラオ・トロッカ〜逆立ち	横移動(orジンガ)中紀←	中
バイシャ・トロッカ	横移動(orジンガ)中8€	下
バイシャ トロッカ〜逆立ち	横移動(orジンガ)中%←	2
バイシャ・トロッカフェイント〜逆立ち	横移動(orジンガ)中8€98←	下
バイシャ・トロッカ・エ・エスベリョ	横移動(orジンガ)中総合部	F, 'F
バイシャ・トロッカ〜アンボスシュタール	横移動(orジンガ)中等等	下、中
コンビナソ・ウーニャ	横移動(orジンガ)中部	L, L
コンピナソ・ランサール	横移動(orジンガ)中意級	上、中
コンビナソ・ウーニャ〜エスケルダシュタール	横移動(orジンガ)中常会級	上、上、中
ファイスカ	機移動(OFジンガ)中級	上、中
ファイスカ〜しゃがみ	機移動(orジンガ)中級■	上、中
スペシャル・コンビナソ・コトーリ	横移動(Drジンガ)中 ■ ▼	上、中、中、中、中
	8379 P	
トロバオン	横移動(orジンガ)中8898	上
アカタール・ケイショ	横移動(orジンガ)中88	中
Sec. 4. 25.5. 4. 25.		
ヴィンガジィンヴァ	横移動(orジンガ)中分	F

逆立ち派生技			
逆立ち	⇒88	特殊構え	
逆立ち~後転しゃがみ構え	逆立中←	特殊動作	
逆立ち~前転しゃがみ構え	逆立中┪	特殊動作	
逆立ち~前進	逆立中⇨	特殊移動	
逆立ち~前転~逆立ち	逆立中⇔鬱	特殊動作	
逆立ち〜低い姿勢	逆立中↓	特殊動作	
逆立ち横避け・奥	逆立中 🕈	特殊動作	
逆立ち横避け・手前	逆立中↓	特殊動作	
逆立ち横避け〜下段キック	逆立ち中分 880 r 分 880 r ↓ 88 0r ↓	下	
パラフーゾ	逆立中88	特中、上	
逆立ち〜パラフーゾ〜トロッカ・エ・ピィアオ	逆立中器器	特中、上、下、下	
逆立ち~トロッカ・エ・ピィアオ	逆立中級器	下、下	
逆立ち~トロッカ・エ・ピィアオ~逆立ち	逆立中級器←	下、下	
逆立ち~テーハシュタール	逆立中器	下	
逆立ち~テーハシュタールフェイント~逆立ち	逆立中器←	特殊動作	
ヴカオン	逆立中耳器	中	
逆立ち~レフトパンチ	逆立中器	中	
逆立ち〜ライトパンチ	逆立中88	中	
逆立ち〜ライトパンチ〜バイシャ・トロッカ〜 逆立ち	逆立中器器←	中、下	
逆立ち~バイシャ・トロッカ~ローシュタール	逆立中器器器	中、下、下	
逆立ち~バイシャ・トロッカフェイント~逆立ち	逆立中器器器←	中、下	
逆立ち~レフトパンチ~ハスティラ・エ・シバタ	逆立中88888	中、下、中	
逆立 ち ~前転~クロスチョップ	逆立中⇒⇒盎	E-	
逆立ち~ヒラターニョ	逆立中分器or分器	中	
逆立ち〜ヒラターニョ〜座り	逆立中介級♣or介級♣	丰	

技名 "	操作	摆脱
メロジーア	接近18	88
ペスコッソ・アチラール	接近8	æ
アーウマ・アチラール	对手左側\$8or 8\$	*8
チーグリ・スピン	对手右側睾or ᢒ書	88
ペスコッソ・グロ	背後接近\$8or 8€	×
背中向きからの投げ掴み	背向 \$ Sor \$	80r 88
ヴィラール		88



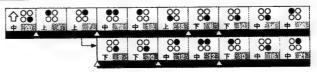


固有技

站立姿势时的派生技			
技名	操作	攻击判定	
架推掌	£38	中	
雀連手	8 88 8	L, L	
雀 連砲	88188	上、中	
左さばき~背向	⇔83	ф	
有さばき~背向	⇔ 98	Φ	
上歩掌拳	№8 3	ф	
上歩掌拳~背向	\$1 5 8	Þ	
妃背掌	₽86	ф	
妃哲掌~正面姿势	18	中	
前,壁	û 88		
前壁加横	û 8898	†	
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	û #####	ф —	
妃背掌歩	0 88		
烏龍幣打	₽ 8 8	中	
 烏龍盤: 〜鳳凰 姿势	♦ 88	中	
金翼背掌 ~背向	888	上、中	
金翼背掌	88 4 8	上、中	
湯高~背向	站立途中等		
挑打牽騙	\\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\	ф	
揮歩桃拳	下線状态 🐿 😂 🖰	特殊中段	
揮歩桃拳 1 発目~背向	下蹲状态)88	特殊中段	
括道脚	→ 2	<u>-</u>	
里合腿	⇒=8	<u></u>	
掃腿背身擊	下跨山88888	F. L. L. 12	
浮身騰腿	⇒ * %	中	
		下、下	
前旋掃腿 蒼空砲	下降状态~868	中	
孤月閃	站立途中器	+	
擺歩	<i>₽</i> :8		
		特殊移動	
据步猛虎掌			
擺步砕壁	左右 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	防御不能	
湯肩	站立途中分	71	
双壁掌	⇒⇒ &&	中、中	
斧刃脚	28		
天翔十字鳳	⇒ ⇒ ≨	- +	
暗脚	288		
側転横移動	⇒85	特殊移動	
前転模移動	⇒∰	特殊移動	
回身横移動 、	#	特殊移動	
回身横移動	⊕ ₩	特殊移動	
しゃがみ振り向き	下蹲状态◢♀	特殊動作	
挑発1	88	特殊動作	
挑発2	38	特殊動作	
気合い溜め	**	特殊動作	
撃壁堂	**	中	
風風双連腿	⇔‰		
挑打連掌	№858	中、中	

中向时的事生技		
質を向ける	⇔ \$\$	
背中向け~背身撃	背向け中88888	上、上、中
背中向け~虎尾脚	背向け中8	中
背中向け〜背身下段脚	背向计中 ① 88	下
背中向け~背身下段脚~正面姿势	背向け中↓●	下
背中向け~後転~跳弓脚	背向け中→祭祭	中
背中向け〜跳雞跖	背向け中⇒⇒器	中
背中向け〜鳳凰姿势	背向け中 🕽 🐯	特殊動作
背中向け~後転	背向中⇔祭	特殊移動
背中向け~回身横移動	背向中等	特殊移動
背中向け~回身横移動	背向中↓祭	特殊移動
背中向け〜暗脚	背向中↓8€	
■風姿勢时的派生技		
風風姿势 .	#®or#®	
鳳凰姿势~ 左桃領	鳳凰姿势中88	中
風凰姿势 ~右桃領	鳳凰姿势中88	中
鳳凰姿势 ~弓歩盤肘・早	↓ 器器or姿势器	中
鳳凰姿势~ 弓歩盤計・遅	鳳凰姿势中意	中
翼凰姿勢~弓歩艦肘・超遅	風風姿势中 ↓ 🐯	中
颱图姿势~下八	鳳凰姿势中級	下
鳳凰姿势~基凰澳爪	黑圈姿势中心orfor₽₩₩	中、上
鳳凰姿势~黑凰達腿	素風姿势中 吟orû or ₽ \$88	中、中
風恩姿势 ~掃腿	黑風姿勢中 ◇or fror Ø 着地際S	下
異黑姿势~鳳凰旋脚	鳥園姿势中 Sorû or ⊘☆88	ф
鳳凰姿勢~中段蹴り	鳳凰姿势中器	中
県 金 多 今 一 中 段 数 り ~ 背 向	惠周姿势中36℃	+
風角姿勢~原蹴り	鳳凰姿势中8€€8	下
鳳原姿势~民蹴り~横転	萬風姿势中898分	下
風湿姿势〜扇蹴り〜横転	果屋 姿势 ⊏ 2000 €	下
鳳凰姿势~前旋掃腿	黑凰姿势中⇒888	下, 下
鳳凰姿势~騰空擺脚	星里赛势中全部第	中、中
風風姿势~鳳凰翼腿	黑黑姿势中与orûor⊘☆88	中
風墨姿势~ 府臥	鳳凰姿势中↓	特殊動作
風風姿势~跳跃	高級姿势 ⊏ Û	特殊動作
凤凰姿势~ 背向	鳳凰姿势中⇒鬱	特殊動作
想恩姿势~前転	高風姿势中⇒等	特殊移動

	2010	
技名	操作	摆脱
摇身倒波	接近\$8	8 8
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	接近8	88
旋毛	对手左侧接近\$8or 8\$	88
裹旋毛	对手右側接近 \$8 or 8\$	88
背捻腿落	背後接近#8or 8#	×
背中向きからの投げ掴み	双手背向. ● 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	80r 88
背中向きからの投げ掴み2	背向⇔#8or ➡●8	. 80 r 88
鳳凰の構えからの投げ掴み	鳳凰姿势 Sor S	86 or 88
子 ,後跳腿	→858	**
飛燕流舞	相手背中向□→♀	
引き投げ	接近↓ 化◆88	88
上・中段さばき	86	
下段さばき	1) 28 or ≥ 28	
背中向け~上中段	背向中器	
背中向け~下段	背向中 5 88	





KING

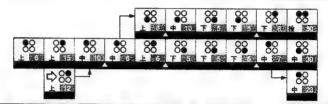
固有技

	固有技	
技名	操作	攻击判定
寒 .恶	3::6	- · ·
掌 窓アッパー	88888S	f. c. #
ドロッフキック	₩or ⇔⇔₩	ф
サテライトドロップキック	ರಾದಾ ಜ	-
ジェイルキック	D->8	P
ナックルボム	₽ 8	ф
アリキック	Una Section 4 Note Section	1, , , ,
・・・ アリキック(反击时)	# \$255566666 or # \ \$2556666	\$6\$ T, T, T, T, T
エルボードロップ	Û (or∜ orℓ) ₩	th
スマッシュアッパー	⇔⇔ (8**	a
グランドスマッシュ	⇒⇒ à d	
ダイナマイトアッパー	158	
フライングクロスチョップ	1 2r 2公公	□ ・ 後半下
	· \\ \&\\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \	特殊中
フランケンショタイナー 	888	
ライトストレート→レフトアッパー		-, Þ
レフトストレート→ライトアッパー	下跨途中等级	诗 殊中、中
ムーンサルトボディーブレス	8	防御不能
ジャガーインパクト	→88 ~	三段防御不能
エルボースティング	8 88	<u> </u>
スピニングスマッシュ	アリキック 1击后 38	_ +
893 · K	⇔%	·
ブルータルサイクロン	*** **	ф. 4
ターンラリアット	背向器	段防御不能
レッグラリアット	科移動中業	- v1
ガード鎖し		防御不能
ブラ . クボム	⇒≎分☆──	4
レックブレーカー	# 955	
アローストレート	動器	<u> </u>
ショルダータックル	⇒%	中
気合い溜め	*	特殊動作
ダイビングボディープレス	⇔≉∂	中
ローリングソバット	⇒8	中
無所限り	智6,中岩	ф
エルポーフック	№ 5585	中、中

技名	操作	撲脱
スイングDDT	接近\$8	ಶಿ
ブレンバスター	接近8章	88
アルゼンチンバックブリーカー	对手左侧接近 \$3ort-\$	8 6
ーークラッシャー	对于在机接近 \$3or\$	98
バーフポストンクラブ	背後接近 >5	×
コブラツイスト	背後接近?掌	×
ストレッチパスター	背後接近◆➡凳	×
背中向きからの投げ掴み	背向觀ora	%or%
DDI	接近↓♂♀┏點	**
ソームストンパイルドライバー	接近 2→8€	38
ジャイアントスイング	接近⇔⇔∥↓9➡%	88
フランケンシェタイナ・	28	×
フランケンシュタイナー	200	×
フィギアフォーレッグロック	接近 🖍 🐯	28
- ココナッンクラッシュ	接近~念	98
マッスルバスタ	& ₽ ←₩	85

アルティメットタックル	下降中部or中 (1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	55
ジャンピングパワーボム	对手下蹲中接近↓\$Sor↓\$\$	0.5
下段さばき	tr (or t) Sortr (or t) ≥	
ドラゴンスクリュー	对手攻击时 ←\$8or←\$	
回転アキレス関係	对手攻击时 ←製or←器	£
アルティメットタックル	I Stor¥ Stor⇔ & Na	100
タックルパンチ	撞击后 858 858 888	86or88
腕拉き十字匠	撞击后器	ස්ස්ස්ස්ස්
レイジウインド	脱巧き・字面中間	×
膝 十字園	撞击后祭	ಹಿಕಿಹಿಕಿಹ
カゼスペシャル	膝十字屆中器	×
		Tan
ストラングルホールド	仰面倒地对手上半身側♂\$3or♂\$	88
ジャイアントスイング	仰面倒地对手下半身側♂\$6	88
ゴールデンヘッドバット	仰面倒地对手 下半身側♂ 3	88
フィギアフォーレッグロック	仰面倒地对手下半身側 ▮ 😪	88
転がす	「如面倒地对手左側面 ♂\$8or 少 8\$	కోం
転がす	仰面倒地对手右侧面 4 8 or 4 8 8	88
サーフボードストレッチ	術臥倒地双手 上半身側♀️繋♂♂♀	80
ハーフボストンクラブ	簡別到地对手下半身側ぐ第8or公等	<u> </u>
	- contraction of the contraction	58
キャメルクラッチ	椿臥劉地对手左側面♂ ❸or少❸	
弓矢圈	荷臥倒地对手右側面ペ ¥8or ℓ 8	88
	•	1
ローブ投げ	接近年間	85
ローブ投げ〜引き戻し	接近 ← 30 €8	88
ローブ投げ〜投げ飛ばし	接近一意識	3 8
ローブ投げ〜叩きつけ	接近年衰襲	*
ロープ投げ〜後方取り	接近←焚焚	88
ジャガードライバー	一種近りる●気	88
ボストンクラブ	ジャガードライバー年間の最悪	×
アーチロックフェイスバスター	ジャガードライバー中間	×
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンター击中时 意	55
ジャンピングパワーポム		105
	グランドスマッシュカウンター击中时 窓 ♀ \$ 66	*
	グランドスマッシュカワンター由中的 窓 企 & 編	2
スタンティングアキレスホールド	₩1066	88
スタンティングアキレスホールド	変化 € 編	S8
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック	②	38 38
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル	対手接近 中 8 年 銀 スタンディングアキレスホールド主義を主義 インディアンデスロック中部を全義	38 38 ×
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F	対手接近 中 8 ★ 9 ・	38 38 ×
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル	対手接近 中 8 年 銀 スタンディングアキレスホールド主義を主義 インディアンデスロック中部を全義	38 38 ×
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック	対手接近 中 8 ★ 9 ・	38 38 × 86
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F	対手接近 中 8 ★ 9 ・	38 38 ×
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック	対手接近 中 5 * * * * * * * * * * * * * * * * * *	38 38 × 86
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー	対手接近中 8 ** 製 スタンディングアキレスホールド主意教室 禁 インディアンテスロック 中部を含意 スタンディングアキレスホールド主意教 表彰 スタンディングアキレスホールト主意教教 数手接近今 8 ** 製	38 55 × 50 65
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー トリブル・アームブリーカー	対手接近中 8 ** スタンディングアキレスホールド主意教室等 インディアンテスロック中語を含意等 スタンディングアキレスホールド主意教会 スタンディングアキレスホールト主意教会を 対手接近い 8 ** アームブリーカーロ意義	98 58 × 50 65
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー トリブル・アームブリーカー カワス落し	対手接近中 8 * 製 スタンディングアキレスホールド主意教室 美 インディアンデスロック 中部 変換	38 58 × 56 66 68
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー トリブル・アームブリーカー カワズ落し ストラングル・ホールド	対手接近中 8 ** スタンディングアキレスホールド主義を主意 インディアンテスロック中語を含意 スタンディングアキレスホールド主義を表 スタンディングアキレスホールト主義を表 アームブリーカー中部等 ア・ムブリーカー中部等 カワズ落して 実力を参考	36
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー トリブル・アームブリーカー カワズ落し ストラングル・ホールド チキンヴィングフェイスロック ドラゴン・スリーパー	対手接近中 8 *** スタンディングアキレスホールド主義を発着 インディアンテスロック中部を含意を スタンディングアキレスホールド主義を影響 スタンディングアキレスホールト主義を影響 アームブリーカーロ影響 テキンカの影響	36
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー トリブル・アームブリーカー カワズ落し ストラングル・ホールド デキンヴィングフェイスロック ドラゴン・スリーパー ローリング・クレイドル	対手接近中 8 ** スタンディングアキレスホールド主義を主義 インディアンデスロック中語を含意を スタンディングアキレスホールド主義を表現 スタンディングアキレスホールト主義を表現 アームブリーカー中部を ア・ムブリーカー中部を ア・ムブリーカー中部を ア・ムブリーカー中部を ア・ムブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を	38 × 50 (5 × 50 × 50 × 50 × 50 × 50 × 50 ×
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー トリブル・アームブリーカー カワズ落し ストラングル・ホールド チキンウイングフェイズロック ドラゴン・スリーパー ローリング・クレイドル ワンダブルメキシカンコンボ	対手接近中 8 *** スタンディングアキレスホールド主義が発着 インディアンテスロック中部を冷意等 スタンディングアキレスホールド主義を影響 スタンディングアキレスホールト主義を影響 アームブリーカー中部等 アームブリーカー中部 アームブリーカーローカーローカーローカーローカーローカーローカーローカーローカーローカー	28 28 28 28 28 28 28 28 28 28
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー トリブル・アームブリーカー カワズ落し ストラングル・ホールド チキンウイングフェイズロック ドラゴン・スリーパー ローリング・クレイドル ワンダブルメキシカンコンボ リバースアームクラッチスラム(A)	対手接近中 8 ** 対手接近中 8 ** スタンディングアキレスホールド主義を登録 インディアンテスロック中語を登録 スタンディングアキレスホールド主義を設定 スタンディングアキレスホールト主義を変数 対手接近い 8 ** アームブリーカー中部等 ア・ムブリーカー中部等 アームブリーカー中部等 チャンガジーカー中の表達 カワズをして減らなる。 チャン中部を受験 チャン中部を受験 チャン中部を受験 メテ接近の ** メテ接近の **	26
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー トリブル・アームブリーカー カワズ落し ストラングル・ホールド デキンウイングフェイズロック ドラゴン・スリーパー ローリング・クレイドル ワンダアルメキシカンコンボ リバースアームクラッチスラム(A)	対手接近中 8 ** スタンディングアキレスホールド主義を発着 インディアンデスロック中部を含意を スタンディングアキレスホールド主義を影響 スタンディングアキレスホールト主義を影響 アームブリーカーロ競響 アームブリーカーロ競響 アームブリーカーロ競響 アームブリーカーロ競響 アームブリーカーロ競響 アームブリーカーロ競響 アームブリーカーロ機能を カワズをして演奏を発 アームブリーカーロ機能を チェンロ機能を発 チェンロ機能を発 アームブリーカーに関係を アームブリーカーに関係を カウズをして、対象を発 アームブリーカーに関係を アームブルーの アームでは、アーム アームブルーの アーム	36
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー トリブル・アームブリーカー カワズ急し ストラングル・ホールド デキンウイングフェイズロック ドラゴン・スリーパー ローリング・クレイドル ワンダフルメキシカンコンボ リバースアームクラッチスラム(A) リゾ、スアームクラッチスラム(B) バックドロップ	対手接近中 8 ** 対手接近中 8 ** スタンディングアキレスホールド主義を基準 インディアンテスロック中部を含意を スタンディングアキレスホールド主義を影響 スタンディングアキレスホールト主義を影響 アームブリーカー中部等 アームブリーカー中部等 アームブリーカー中部等 アームブリーカー中部等 チェン中部を登録 チェン中部を登録 対手接近中 ** 対手接近中 ** 対手接近中 ** 対手接近中 ** 対手接近中 ** ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	28 38 × 50 35 35 35 35 35 35 35 35 35 35
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー トリブル・アームブリーカー カワズ落し ストラングル・ホールド デキンウイングフェイズロック ドラゴン・スリーパー ローリング・クレイドル ワンダフルメキシカンコンボ リバースアームクラッチスラム(A) リバースアームクラッチスラム(B) バックドロップ ジャーマンスーブレックス	対手接近中を全部 スタンディングアキレスホールド主意を発着 インディアンデスロック中部を含意を スタンディングアキレスホールド主意を表 スタンディングアキレスホールト主意を変 アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を オキン中部を発 チャン中部を発 デキン中部を発 プースアームクラッチスラム中部を リバースアームクラッチスラム中部を デーバックドロップ中等を	36
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー トリブル・アームブリーカー カワズ急し ストラングル・ホールド デキンウイングフェイズロック ドラゴン・スリーパー ローリング・クレイドル ワンダフルメキシカンコンボ リバースアームクラッチスラム(A) リゾ、スアームクラッチスラム(B) バックドロップ	対手接近中 8 ** 対手接近中 8 ** スタンディングアキレスホールド主義を基準 インディアンテスロック中部を含意を スタンディングアキレスホールド主義を影響 スタンディングアキレスホールト主義を影響 アームブリーカー中部等 アームブリーカー中部等 アームブリーカー中部等 アームブリーカー中部等 チェン中部を登録 チェン中部を登録 対手接近中 ** 対手接近中 ** 対手接近中 ** 対手接近中 ** 対手接近中 ** ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	28 28 28 26 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28
スタンディングアキレスホールド インディアンデスロック ロメロスペシャル S. T. F スコーピオンデスロック アームブリーカー トリブル・アームブリーカー カワズ落し ストラングル・ホールド デキンウイングフェイズロック ドラゴン・スリーパー ローリング・クレイドル ワンダフルメキシカンコンボ リバースアームクラッチスラム(A) リバースアームクラッチスラム(B) バックドロップ ジャーマンスーブレックス	対手接近中を全部 スタンディングアキレスホールド主意を発着 インディアンデスロック中部を含意を スタンディングアキレスホールド主意を表 スタンディングアキレスホールト主意を変 アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を アームブリーカー中部を オキン中部を発 チャン中部を発 デキン中部を発 プースアームクラッチスラム中部を リバースアームクラッチスラム中部を デーバックドロップ中等を	36

ベルウッドスペシャルコンボ		
リバースゴリースペシャルポム	对手接近⇔❤️卷	88
リバースゴリースペシャルボム	双手接近 ℃ №8	88
キャノンボールバスター	リバースゴリースペシャルボム中(368)	×
マンハッタンドロップ	キャノンボールパスター中等意識	88
ドクターボム	マンハッタンドロップ中部部第二	×
ジャイアントスイング	ドクターボム888888	88
マッスルバスター	ドクターボム中級部舗業業	88
キャノンボールパスター	侧移中3億(对手背后左右时)	83ar
マンハッタンドロップ	キャノンボ ルバスター中等意識	38
ドクターポム	マンハッタンドロップ中部部等等	×
ジャイアントスイング	ドクターポム中間部第38	88
マッスルバスター	ドクターボム中級部器器等	28





ARMOR A-KING

技名	操作	攻击判定
ワンツーパンチ	8688	上上
ワンツーアッパー	88888	上、土、中
延殖斬り	⇒ ⇒	L.
サテライトドロップキック	⇒⇒⇒₩	rt3
ジェイルキック	⇒⇔ %	ф
ナックルボム	· Ø (or ⇒or ⇔)\$\$	中
アリキック	1 22 22 0r 1 1 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22	下, 下, 下
アリキック(反击时)	#####################################	下, 下, 下, 下
エルボードロップ .	大跳跃开始 8	ф
スマッシュアッパー	⇒⇔88	ф
グランドスマッシュ	⇒⇒☆ ℬ	T
ダイナマイトアッパー	₽% 8	中
フライングクロスチョップ	⇒⇒ 8	出始、後半下
ダブルニードロップ	⊅ ₩	中
フランケンシュタイナー	₽ ₩	特中(投技)
ライトストレート→レフトアッパー	9888	上、中
アッパー学匠	⇒ ₩1 ₽88	特中
シャド ラリアット	⇒ ☆ \$ 28 8	2
レフトストレート→ライトアッパー	下胸途中8888	特中、中
ブラックショルダーアタック	⇒ %	中
ス・パーナックルボム	280 For ⇔80 F	防御不能
ジャンプインスーパーナックルボム	を☆鬱↓	防御不能
ジャンプインムーンサルトドロップ	₽☆ %	防御不能
ジャンプインアリキック	≠ \$ \$\$\$\$\$	下、下、下
ジャンプインナックルボム	P 众想	ф
アローストレート	⇔8	Ŀ
アッパーカット	横移動中88	中
コードロップキック	₹%	F

トラースキック	← ₩	上
水平チョップ	←8 8	Ŀ
ジャンピングニー	⇒¥17.78 8	中
かち上げエルボー	站立途中 8	ф
フラッシングエルポー	1 28	中
ネックカットキック	₩	Ŀ
急所蹴り	背向中48	中

投技

技技 :			
技名	操作	摆脱	
ココナッツクラッシュ	接近 18	98	
プレーンパスター	接近8	88	
リバースデスパレーボム	对手左側面接近\$8 or 8\$	88	
垂直落下式リバースDDT	对手右側面接近#8 or 8#	88	
リパースDDT	背後接近\$8 or 8\$	×	
背中向きからの投げ掴み	背句#8 or 8	8 8 or 88	
DDT	接近望』第	**	
ツームストンパイルドライバー	接近 少→88	88	
ジャガードライバー	接近↓公→88	56 or ₩	
ジャイアントスイング	接近→←♂↓△→喬	88	
スタイナースクリュードライバー	接近為↓↓↓	×	
アーマーキングドライバー	接近 ↓ ② 8章	88	
チョークスリーバー	接近⇨☆↓▶♥	*	
投げっぱなしハーフネルソンスープレックス	チョーグスリーバ中部競技	58	
羽締めスリーバー	チョークスリーバ中等等等	88	
トリブルマウントパンチ	m締めスリーパー中部部第	88	
ストレッチマフラー	- 胴締めスリーパー中紀 第巻章	88	
アルティメットタックル	‡® or€®	38	
マウントボジション	对手倒地中夕\$8 or夕8\$	×	
タックルパンチ	握击局等記録記述 or マウントボジション後語記述記述	88 or 88	





KUNIMITSU

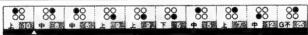
州光

閃石坊

技名	操作	攻击判定
忍法嫌炎	⇔≆	中
忍法草頸	최法陽炎中	
必法 七葛	-5888999	上上上上上
忍法心袋	₹ ######	F, 5, 7, 7, F
二散華	වියේඛම	r. E. E
忍法礼車	₽₩	ф
吹雪	⇒ →3\$	ф
倒木窗	忍法已發中→⅓	中
稲要	\$P.33	<u>+</u> , n
露払(し)	下跨前进开始舒	F
PKコンボ	8888	- L
PDKコンボ	88.148	上、下
クナイタ.し	₽ ?₹	防御不能
クナイ斬り	⇔ ∰	防御不能
クナイ駆け	⇒⇒☆®	防御不能
無笹火	⇒⇒≋	特殊動作
笹火挫き	⇒⇒*68•	ф
忍法勾玉	忍法陽炎中紀	中
忍法飛影	忍法陽炎中醫	特殊動作
忍法竭炎 裏	⇔≋	中
妖楼	⇒ or下蹲中架	ф, =
λ _γ -Έ	背向中最	ф

狐尾	横移動中₩	下
珠.	極移動中	F
唸り勾玉	⇒	rļ.
天曜	∩ 🔫	防御不能
士順	J ***	特殊動作
輪廻	4.55	二、防御不能
御霊突き	æ '	ф
昇り葛	⇔ #	4
ステップインアッパー	5:28	ut,

投枝		
技名	操作	摆脱
双破	接近影	88
*	接近3	88
器崩	对手左侧接近象or 3	88
漫巻き	对手右侧接近 Lor 🕏	88
背落し	背後接近都 or 3章	×
	背向 € or ★	55or 9₹
払腰	接近の影	
七羅邦	接近⇔器	





	固有技		
技名	操作	攻击判定	
レッグパズーカー	⇒⇒8	-	
ソーク・クラブ	⇒®	2 .	
トリプル・ティー・ソーク	⇒.898 88	上、上、中	
ワン・ツー・ハイキック	830⇒8	上、上、上	
ワン・ツー・ミドルキック	8333	上、上、中	
ワン・ツー・ローキック	. \$380 1 88	上、上、下	
ワン・ツー・ローハイキック	8838 1 8838	上、上、下、上	
トリブルニーコンボ	⇔3383	中、中、中	
ダブルニー&ローキック	←38818	中、中、下	
ストッピング	¢æ	Ŀ	
ストッピングフェイントニー	⇔ 38%	上、中	
スレッジハンマー	*	中	
バク転	←⇔☆₩		
フェイントレッグパズーカー	パク版中88	Ŀ	
スライサー	⇔⇔&	中	
ガトリングコンビネーション	#8:###################################	中、中、中、下	
ストッピングフェイントストレート	←#33	上、上	
サイドワインダ	← ≥8	防御不能	
ノーザンライトコンビネーション	3 8.8.6	上、上、中	
サザンクロスコンビネーション	# WES	上、上、中	
サイクロンエッジ	248	F	
トルネードアッパー	サイクロンエッジ中部	中	
ライジングコンビネーション	#:##:B	上、上、中、中	
クイックソバット	88	中、上	
スナイバーソバットコンボ	⇒%%%	上、中、上	
ダブルフェイスプレイカー	№88	中、中	
スナイパースラッシュ	⇒⇒⇒ &	中	
サイドロ &サイドハイキック	1.88	下、上	
人テップインミドルキック	≥8	中	
クイックトルネードアッパー	下蹲状态~↓~88	中	
バックハンドブロー	← ®	E	
ブルトルネ ド	←=8	下	

ダブルミドルキック	横移動中最高	中, コ
ライトミドル &レフトノック	項移動の音楽:	er. F
- フンチャ	←→3	4
スウェ バイキック	3 %	
クロスストレート	⇔ %	
ティ・ソ ク ボン	海修動.血管	d

	投技	投技	
技名	操作	摆脱	
ティ カウ トロン	接近鄠	85	
ティー カウ コ ン	接手:常	38	
ヘッドプレイクスロ	效≠左侧接近套 or 含	5 3	
フェイス ブレイクスロー	对于右侧接近拳 or 🕏	74	
バックフリング	一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	×	
	华向影 or 递	t or 9€	
正面を除剤り	接近⇒↓▶灣		
大橋を蹴り			
	正面右膝微りつ筆を	9.	
左横科旗り	正直右診例りつは	198	
		135	
位し	左横膝趾り 25 45常		
回した縁蹴り 真空飛び除旗り	左横駆撃りつき 計算 可し右移隊の中部 (2) 節		

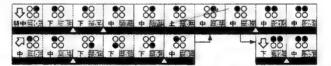


固有技			
技名	操作	攻击判定	
ヘルプレス	3 3	中	
スプリングハンマーパンチ	倒地中↓赞	4	
マシンガンナックル	イあるもなか85	下、下、下、卜、力	
ストレート→エルボー→アッパー		=, +, =	
ハンマーコンボ	8888		
ダブルハンマー	ある or 站立途中 きき	Ta, a	
スイングレナックル	₹ \$6668	事、事、E	
スイングRナックル	↓\ 8888	中、中、中	
メガトンバンチ		†	
パワーシザース	⇒⇔(or → or ⇒)\$\$	4	
ヒッププレス	D 👺		
ワイルドスイング	♣ %185388885	中、中、中、 F	
ギガトンパンチ	C72€ \$ 501 €1€8	防御不能	
ブラッドファン	(方向健一周)及 下隣ヒッププレス後	, F, F, F	
ブラッドファン		三、三、三、三、三、三、三、三、三、三、三、三、三、三、三、三、三、三、三、	
その場しゃがみ	♀ or 下蹲状态 ♀	特) 特殊就作	
ハンマーラッシュロー	₹ 65656168 ‡ 65	, 7, 5, 5, 6, 8	
ハンマーラッシュミドル	↓ 050550550 051	マ、マ、ヒ、 庄、 ロ	
ハンマーラッシュハイ	₽.78%?#₩₩ ₩	マ、マ、中、由、上	
ハンマーフッシュロー	F>884%	中, 中, 下	
ハンマーラッシュミドル	4 NS/8 NS	中、中、亡	
ハンマーラッシュハイ	₽\ \$\$\$⇒\$	т, т, <u>т</u> —	
ー ハンマーラッシュロー	1 N (8 1 %)	±, =	
ハンマーラッシュミドル	4 % 85 % 85°	h, h	
	1 168 → 88	P. -	

プラボ ナックル	128	中
シザースメルトダウン	→ (or ⇒)\$\$\$\$	ф, Б
シザースメガトン	→ (or ⇒) 88 %	ф, ф
メルトダウン	下蹲状态器	F
シット&ヒッププレス	下蹲中に器	中
メガトンスィーブ	⇔ & ↑ № 88	下
メガトンストライク	下海状态 \$888	下、中
バイオレンスアッパー	站立途中都	中
コサックコンボ	# 9838 96 38 98 # 9838 96 38 98 38	下、下、下、下、下
アッパーラッシュ	≥ 88888	中、中、中、中
気合い溜め	*	特殊動作
ディスチャージャー	横移動中88	中
バレルジャケットハンマー	横移動中器	Ł
グレネードスタンプ	⇒	中
スタンフック	⇒ ⇒8⁵	Ŀ
アトミックショル ダー タックル	⇒器 or 下蹲∿器	中

おは

技名	操作	摆脱
ヘルプレス	接近擊	×
リフトアップスラム	接近3	88
バックボーンプレイカー	对手左侧面接近 № or №	88
スパイラルドロップボム	对手右側面接近 \$8 or 8\$	88
デスシュート	背後接近8	×
	背向\$8 or 8\$	8 8 or 8 8
パイルドライバー	接近♂➡零	**
バックブリーカー	接近↓ 4 ←85	88
ピラミッドドライバー	展近↓ 2→38	5 8
カタパルトスロー	接近~8	98
カタバルトスロープラス	接近%▲無	88
フェイスバッシャー	ヘルプレス後間	×





LEE CHAOLAN 4

周右技

	回行权			
技名	操作	攻击判定		
ワンツーパンチ	5938	£, £		
ステップインミドルキック	2488	中		
サマーソルトキック	↓ 1 (or ∿ or ≯)%	ф		
サマーソルトキック	↓ û (or\$ or ₽)8	中		
スピンキックコンボ	888	Ł. L. L		
レフトジャブファッシュ	3533333	1. 1. 1. 1. 1		
リーナックルコンポ	→8688	上、中、上		
リーナックルコンボ	88	L. L		
サマーソルトドロップ	‡ † (or ₹ or ₹) ※	中		
シルバーロー	下蹲途中 38	F		
連ハイキック	98989B	L. L. L		
フェイントミドルキック	3連八イ途中→	ф		
スライディング	祀立寒中 ⊘ ① ★ 38	F		
リーサマー	5% ft \$8	上、中		

リースライディング	⇒⇔☆器	F
シルバーファング	2 5 (û û cancel)	防御不能
ノイザーズエッジキックコンボ	188888	下、下、下、中
リーキックコンボ	₩☆器	下、上
シュレッダーキックコンボ(上段)	⇒⇒ <u></u> ☆\$\$\$\$	中、中、上
シュレッダーキックコンボ(中段)	⇒⇒☆₩₩⇒(or७)₩	中、中、中
シュレッダーキックコンボ(下段)	⇒⇒±888 \$ (or@)88	中、中、下
インフィニティーキックコンボ	站立途中	連打中、中、上、中"
インフィニティーキックコンボ(下段)	インフィニティーキック中 ↓888…	…下、中、上…
インフィニティーキックコンボ(輝落)	インフィニティーキック中 ★888…	…中、中、上…
左踵落とし	⇔⇔₩	中
フリックフラック	⇔ ☆₩	特殊動作
シルバーサイクロン	1 38	防御不能
プレイジングキック	1.48	中
リースクリューライト	左側横移動中 🔐	上
<u>ーーーーーーーーーーー</u> リースクリューレフト	右側横移動中最	上
シルバーウィップ	⇒8	上
シルバーヒール	⇔ 3€	ф
バンプキック	₽ ₩	下
トリプルファング	4-5553	上、中、上
ミストキック	⇔ ≆8	中
ニストウルフコンビネーション	⇔38 38	中、上
ミストトラップ	←距蔽(索星)对于防御時報	
ヒットマンスタイル	\$	特殊動作
フリッカージャブ	姿势 中 🕏	Ŀ
フリッカージャブ	変勢中 888・・・連打	上・・・
スキャッターブロウ	姿势中88	中 "
スキャンキック	妥势 中间	上
シープスライサー	姿势中8	
マシンガンキック	等等器 ort 多次多数器	1. L. E
シルバーティル	下牌公祭	T
リアタロスパンチ	横移動中38	
シルバースティング	⇒≆	1
クイックシルバースティング	288	Ŀ
リーカッター	← %	上
ミストステップ	⇒☆	特殊動作
フェイントハンマーキック	3連八イ途中←器	ф
フェイク	I (orSor₽)	特殊動作

技名	操作	摆脱
ネックノラクチャー	接近擊	8 8
折檻パンチ	接近8	88
リーハラスメント	对于左侧接近 \$8 or 8€	*8
リースダナー	对手右側接近 \$3 or 8\$	88
フェイスクラッシャー	背後接近 \$8 or 8\$ 背户 \$8 or 8\$	8 or 88
ニードライブ	接近⇨➡篇	88
スキャンキックスロー	麥势中級	×





WANG JINREY __ = 7

	4	E	d	۰	

四 有权				
技名	操作	攻击判定		
崩拳	1.0⇔%	T		
通天砲	88888	Έ, τυ, τυ		
通天砲	₽ 8883	72, 72		
前掃腿	下牌途中89	F		
前揮十字抵	下蹲途中8978	下, 中		
前摆連腿	下蹲途中388	1.1		
前掃扇腿	下蹲途中等事器	下、下		
薏空砲	站立途中 8等	#		
烈震踏	大跳跃开始 🔐	P		
	站立途中88	9		
斬俘消大衛	站立途中8888	ф, ф, ф		
双掌破	⇒⇒(or ⇒or ⇒)®			
崩捶	288			
大鞭崩捶	崩捶击中中 ੈ8			
衛旭	∌ €8	11		
背宜取り	88击中後年	·		
後揮睗	下蹲前进开始 番	<u>*</u>		
穿弓腿	後掃頭主氣			
今交き	\2.10	=		
石学 底打	⇒溃	<u>ت</u>		
迅度的挹谨腿	838883	±, T, =		
迎脚前掉十字池	58-26-9	1.T. P		
迅膨前挥章腿	8818	工,不,工		
青嵐拳	⇔	防御不能		
絕招通天格	⇔ €	防御不能		
看天稅	⇒ %			
浸腿	横移動中、	1		
與子栽府	*	T)		
野馬閩槽	横移動中赞	<u></u>		
房 孫止~挑領	288	下, 中		
勢領	28	#		

技名	操作	摆脱
首投げ	接近都	8 8
切込をし	接近3	a c
竜巻倒し	对于左侧接近擊or 8章	8 8
鉄山鬱	对手与侧接近擊or 8章	88
背落し	背後後近季~or つき 背点●Bor る	× Cor St
ジャーマンスープレックス 親戶	对手接近 ⊘ ●課	×
竜本投げ	V8 .	×
	对手攻击时◆\$3or ◆含	





ROGER&ALEX

	回 有坟			
技名	操作	攻击判定		
ワンツーバンチ	ి చేసి			
ワンツーアッパー	558559	.F. E. E		
ドロップキック	¥ or⇒⇔#	ф		
サテライトドロップキック	⇒⇔⇔ ∔	+		
ジェイルキック	(3C3S)			
ナックルボム	P (or →or ⇔)\$\$	+		
アリキック	#####################################	\ \ \ \ \		
アリキック(カウンター時)	U कार्यकार्यक्रिक or क ्षिक्षकार्यक्रिक	~, ~, k, k, k		
エルボードロップ	大跳跃开始 🔐	†·		
スマッシュアッパー	⇒⇔88			
グランドスマッシュ	1ついた:2000	_		
ダイナマイトアッパー	178	中		
フライングクロスチョップ	⇒⇒#	己始上、後半下		
ダブルニードロップ	P\$	†		
フランケンシュタイナー	₽₩	诗中		
ライトストレート→レフトアッパー	888	上、中		
レフトストレート→ライトアッパー	下跨途中 \$888	व्हेक्, व्य		
アニマルラッシュ&クルクルパンチ	⇒⇒೫೫೫೫೫	1, 1, E, E, D		
アニマルギガトンパンチ	← #8	防御不能		
クルクルバンチ	⇒π8	-		
アニマルキックラッシュ	r/366386666	中、中、⊏、⊏、□		
アニマル後方三転	アニマルキックラッショ中中	-		
ローリングアニマル	038	中		
アニマルドロップキック	⇔*	中		
アニマルアッパーカット	P\$ € 2 3 5 € €	†		
テイルカッター	28	K		
ドロップキック&アニマルキックラッシュ	~#####################################	\$, 4, 6, 6, 6		
ローリングアニマル&アニマルキックラッシュ	2 3856 3665	中, 市, 广, 广, 广		
アニマルメガトンパンチ	⇒⇒☆瓮			
アニマルヘッドバット	₩35	†		
アニマルスマッシュ	下降状态器 0~1>会↓ >38			
アニマルスィープ	横移動中分	~		
アニマルジャンピングスィーブ	0:	7		

技名	操作	摆脱
アニマルばちき	接近\$8	88
ジャンピングパワーボム	接近部	8 *
アニマルフェイスクラッシャー	对手左侧接近 ≸6 or :≇	55
アニマルローリングアームホイップ	对于右侧接近 \$8 or ?\$	₩.
背後し	背後接近點 or 8 背向數7 or 8	* 8 or 8
29 r	接近や金笠	**
ツームストンバイルドライバー	接近 夕➡號	88
ジャガードライバー	接近 ↓ № 88	38
ジャイアントスイング	接近□◆□❷□◆鬱	5 6
フランケンシュタイナー	∞	×
フランケンシュタイナー	87	×

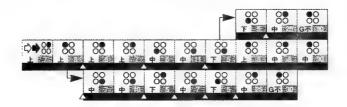


KAZUYA — DE MISHIMA — III

固有技

	固有技	
技名	操作	攻击判定
ワンツ バンチ	#J. 6	,
螺旋鸌刃逝	மி இவன் or වෙලින්	-, ',
属,神攀	⇒☆ぐの湯	持力
李 析 扩	ವರ್ ್ಜ	ط
- 右跡客とし	پ <u>ار</u> د ۽	ħ
漂 落とし	站立途中等等	i+, L
閃光烈拳	89,9008	
破砕塊	3646	+
密祥举	10 th 0 th	11
鬼哭連挙	3500 d	_, _, _
ダブルアッパー	站立途中气体	±, ±
奈洛仏い	P\$ \$ \$ 16 €	
左連落とし	⇒⇔ &	+
鬼神滅裂	< 15%	防御不能
真· 無神滅裂	← 86	防御不能
釋定	(>	特殊動作
稱足風神拳	○☆★♂	特中
双 是事神拳	40 於 🗮	4
霧足奈寧-仏い	⇒货售票等	3, 3
查 被拳下段:"却	⇒#28(or⇔# *)\$3\$	₽, ¬
雷神学二段脚	12/10 5 (Or + 2 1/2) 18/18/18	T. T
螺旋幻魔瓜	↑ 19191919 or#19191919	三、下、下、甲
輝切り	D 3636	中、中
麗神拳	站立途中 ?	+
忌您美	D.P	11
六統砕き	7.5	ti
設砕き	234	- 1
心中突き	⇒2	nden .
羅神閃集拳	⇒.	
双殴腿砕き	25.35%	٦ ۴
製拳二段	9565	

技名	操作	摆脱
正常り	接近 \$8	96
体落とし	接近/零	-76-
	对于上担接近 ₱ or 增	*
頭盖砕き	数字序倒接次 影 or 源	er.
背落し	背後接近點 or 多 背广》 or \$	× % or 8\$
超ばちき	接近⇔●赞	88
アルティメットタックル	Ů (or €)₩	**
陽雲	推击中:表表: 表 表: 表	සී or සී







KUMA& 熊 & 熊油

		-
88	*	Ŀ

ペアヘブンキャノン → 窓部部 - スプリングハンマーパンチ 留地中事部 ロスプリングハンマーパンチ 留地中事部 ロストレート+エルボー+アッパー 総書部 - ペアパンチコンボ 総書部 - ペアナックル 等 = -	文本判定 上、中、中 上、中、中 ニ、中、中 コ コ コ コ コ コ コ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ ロ
スプリングハンマーバンチ 留地中事意 ロスプリングハンマーバンチ	P L, ф, ф L, r, ф n n n, m
ストレート+エルボー+アッパー 86688 - ペアパンチコンボ 86688 ペアナックル 85 =	L, ф, ф
ペアパンチコンポ	
ペアパンチコンボ	
マアナックル ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	э, ф, ф
77770	a, m a, e, p
	D, D, P
タブルハンマー まる or	
站立途中 無勢	b, p, p
アッパーラッシュ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	D, (b), (c), (c)
	p, m, m, m
	<u></u>
777	
	_
2 1701 71 12 2	·, · ·, · · · · · · · · · · · · · · · ·
\$1.50 RX 18	
プラッドクロー 見地下海ビ・ブブレス后 連発 連集	F. F. F
原地下蹲 3 🍒	
ペアラッシュ(三段) ■ 繁新年 等→先	(ト, 中, 田, 上
ベアラッシュ(中段) ↓ 気何を診る意	下、下、口、山、山
ベアラッシュ(下級)	Ъ, Ъ, ф, ¬
	⇒、申、上
ベアラッシュ(一般)	11. cg. cf
ペアラッシュ(下肢)	中、中、下
ベアラッシュ(上娘) ↓ ★ (景→ 8)	
	э, ф
ペアラッシュ(下紋) ↓ ★ 8 ↓ 88	→ , 下
テリブルクロウ	防御不能
	 下
バイオレンスアッパー 助立途中部	
バイオレンスクロー ・	7, 31
	<u> </u>
747817	 防御不能
112.02	下 下
<u> </u>	
	特殊動作
	特殊動作
<u> </u>	Þ
9.1917(5)	-1 F4 to 86 //r
桁弘倒地主義	特殊動作
ダブルベアクロウ 姿势中部(計	F. F
ベアクロウ 変勢中途	F
乗5ゃぶ台返し 姿势 中景	Э
ペアタックル 姿勢 中	特中

18.10		
技名	操作	摆脱
ベアバイツ	接近\$8	88
ベアハッグ	接近8	38
<i>プ</i> ルートスロー	对于左侧面接近\$8 or 9▮	83
チョークスラム	对手右侧面接近\$8 or 8	28

ブラッドサッカー 時下声きからの形け組み ベアはちき チアフルボールアップ ブラッドサッカー







OGRE& TRUE OGRE

当神

第1形態		
技名	操作	攻击判定
N会DE	◆常/对于汉季与持)	运技
気合い涌め	at .	特殊動作
第2形態		
ホロコーストナバーム	- I s	
ブレイジングインフェルノ	8 🕾	防御不能
ハリケーンミキサー	7. 98.	上段防御不能
コーティルカンター	13 A	
ミトルテイルカッター	11.00	
ジブルデイルカッター 		I
スピンティル		4. 4
	रे 🎎	T
アナザーティメンショフ ー ー テーモンパイツ	倒越中 基	1. 以防御不能
プーモンハイツ 気合い消め	下轉前也	透放
(CL 0.14EQ)	*	1.] 法制/1
第1形態、第2形態共通		
一	⇒c>\$\$	+ .
台第 深:]	φ	, Tr
有風拳	- Tong	防御不能
ダブルフェイスブ <i>ン</i> イカー	₩ 8988	ф. ф
ノ・・・クト、ズーカー	,⇔⇒⊸,	
サイドアインダー	← √2	迈塔 不能
リースライディング	coco - ; 🚜	₹
Jーキックコンボ	8 May 16	= =
ブレイジングキック	10 de	±
インフィニティーキ : クコ: ボ	" 站立途中的記事都能達打	中、中、上、中
インフィニディーキックコンホ(下段)	インフィニディーキッグ中 ● #3連打	T r. 1
インフィニティーキックコンボ(師名)	● 総計、 インフィニティーキック軍 ● 銀計。	→ , r, 王 —
	198H.	-
コールトフレード	108	
5イトハンドスタ _。 ブ	↓ □생	+
Fャットスラスト	4080	.p
プランディーシザース	12 🗯	防御不能
(ンマーヒール	○●交通	+
マスイクブレード -	19:99	S, S, 65
(針野の)	⇔	-
15、クショルダーアタック	1 2 th	#
/ャンプインナックルボム	₽x€	+
「ャンプインス パーナックルボム	⊘☆微↓	防御不能
パーナックルボム	2:#\$↓	防御不能
ナイ軒り	⇔ ∂₹	防倒不能
ナイ取.ナ	→ ⇒½; ₹	防御不能
神拳	站立途中 🏞	1
重要り	82	- -
重演の書殺し	N. 新書	(+· +
ネイクキック	୍ୟ ଜ୍ୟାକ୍ତ ଓ ଲୋ	
- ンティングホーク	沙索·海南	4 E

ケツアルクアトル	r > ⇒ €®	中、防御不能
アステカシュート	横移動中32	7
閃光烈拳	838388	5, E, E
— 鬼哭連挙	20.52	1-, -, +
製拳_段	9898	
跡さとし	站立途中海海	中、中
トルネードキック	站立途中。	-
右題落とし	⇒3 ₆	†
ー た踵洛とし	⇔⊷‱	+
设控 赋	· (\$69)	+

投技

技名	操作	選脱
リフトアップスラム	接近 \$8	3 8
ベアハッグ	接近:3	88
ブルートスロー	对手左側直接近擊 or は	#8
ハンキングネックスロー	对于广创商·安近都 or is	- 38
ブラッドサッカー	背後接近數 or d●	×
背中可きから役げ	特向\$6 or 8\$	85 or 88
残月	接近8★♂	55



因右块

	固有技	
技名	操作	攻击判定
ヘルブレス	3	th the second
スプリンクハンマーハンチ	倒地中↓赞	
マンンガンナックル	企物的 的特	. r. r. F. m
ストレート→エルボー→アッパー	8568	E, 10, 110
ハンマーコンボ	885.88	上、上、中
ハンマーナックル	76	±
ダブルアッパー		3
ダブルハンマー	微號 or 站立途中 熟悉	\$, 0
ズイングレチックルー	4 N 60 99 88	D, D, B
スイング8ナ・クル	1 2 30 48 56	٠ - ـ ـ ـ ـ ـ ـ ـ ـ ـ ـ ـ ـ ـ ـ ـ ـ ـ ـ
メカトンパンチ	₩ 3 \ 99	!==
	⇒⇒(or → or ⇒)**	ф
ヒッププレス	E 101	= =====================================
ワイルドスイング	1 × 8 8 8 8 8	中, 田, 田, 上
ギガトンパンチ	○23公○(方向號—周)於	
ノラッドブデン		防御不能
	原地下鏡后ヒッププレス後 影発動法	F. F. F.
ブラッドブァン	原地下蹲后ヒッププレス後	下、下、下、飞
その場しゃがみ	⇒ ar 下跨状态 美	特殊動作
エクスプローダー	⇔ ⊘ 3 \% %;	4
P. ジャックプラスト	D 新發	to
ダークネスカッター	⇒ 26€	防御不能
ヘッドスライディング	→(or ⇔)\(\o \)	1.(後半下段)
ダイノボマー	(表表注點年)	防御不能
ー ハンマーラッシュハイ	1 2000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 10	h, h, m, m, _
ハンマ フッシュミドル	1755588N55	下, 下, 中, 中, 中
ハンマーラッシュロー	1.585.655.145	F, F, 🖶, 🖶
ハンマーフッシュハイ	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	de, 141, -
バンマーラッジュミドル 	115918	ш, ф, ф
ハンマー ジッシュロ	148818	コ、ロ、ト
ハンマ ラッシュハイ	4 529→8 8	dı, -
ハンマーラッシュミドル	4 N 25 N 25	a, u

ハンマ ラッシュロー	1 128 128	山、下
アッパーラッシュ	₩ \$38\$38	. 2, 6, 6, 6
アッパーフッシュ	₩ ?##9?##9	2, 10, 10, 10
ドリルパンチ	横移動中 35	a
ドリルアッパー	横移動中等	
トルネードカッター	横移動中美	
セマホチョップ	⊳> ⇔ &	4
マシンエルボ	⇒衡	7
コンボ	№ 28	下、下
クロックアップ	⇔ ∰	特殊動作

	投技	
技名	操作	摆脱
ヘルプレス	表548	×
パニッシュメントドロップ	接近/簿	3€
ランドリースロー	相干左侧接近擊 or 84	83
ファーザーズアイ	相手左側接近數 or 灣	88
Jバースリフトアップスラム	育後接近數 or ● 青山駅 or ●	× % or %
	接近 ✔ 00	**
パニッシュメントメガトン	接近穩定引擎器	



固有技		
技名	操作	攻击判定
ワンツーバンチ	1等进	
螺旋製刃机	0.000	7
風神拳	○ ● ● ● ● ●	- st.
空矿机	1000 B	4.
右隣派とし	⇒%	
確 落とし	站立途中等等	color) manual
閃光烈拳	808088	
破俘河	1984 de 1	6.0
思址杂	· >== 0 8 m	, =
雷神拳工段脚	100 V 50 50 m	†, †
2000年100日 2000年1	₩ 200 € 300 €	₽ , ₹
ヘブンズドア	⇒÷+ € 24.58 €	中、礼擊投
太哭. 声 拳	Seleties.	=. ·. F
ダブルアッパー	₩888	中、中
奈落払い	⇒☆₺ №#₩	T
上 題落とし	ದಾದು€	T
インフェルノ	**	上段 防御不能
デビルプラスター	*	防御不能
リバースデビルブラスター	als de	防御不能
エア・インフェレノ	₽ 82	防御不能
アビル フィスト	⇒ಈಚೆ	中(4.擊按) ·
 デビルツィスター	模移動中部	+
裹拳 段	3838	

	投技	
技名	操作	摆脱
京既り	接近183	*5
は落し	接近代	70
源 検系し	双手左侧接近\$6 or ₩	*
頂藤砕き	対于广侧接近影 or 键	148
<u>- 5+2</u>	背後接近 製 or 3≇	×
	背戶影 or 8	5° or 8€
 超ばちき	接近⇔蒙	**

格兰全书





GUILTY GEAR X

机种: ARC

出品: ARC SYSTEM



本作包括了2D对战格斗游戏的各种精华。这里给大家介绍的不仅有本作的独 到之处, 也有战斗中最常用的东西。



看准时机,连续按动攻击键,反复使用普通技的系统。即Cancel普 通技的收式,转接下一招。各个角色的连招方法虽然各不相同,但大多 数情况下,不仅能在地面,就连空中也能用这个组合技。它能使你抓住 稍纵即失的战机,痛击对手,扩大战果。



连续技的攻击。

所有角色通用, 站立状态时 按下P→K→S→HS, 就能成 为连续技,最后一般Cancel接必

Check! 行动力槽

行动力槽表示在画面下方。采取主动行动, 槽值增加。被动地采取行动, 槽值减少。觉醒必

杀技、一击必杀技、 罗漫 Cancel 等技 要消耗槽值。要想 多次使用这些技 法,就必须积累槽 值。



主动行动

- ●靠近对手
- ●不断出招
- ●经受打击
- ●中招之前的瞬
- 间,防御成功

被动行动

- ●长时间下蹲,不
- 进攻。

●离开对手,后撤

死角攻击

粉末攻击

空,旋转坠落。站立状态时按下S+HS。击中后,

随即按下 ↑ 方向键,还能用跳跃追击。处于旋转

坠落的对手,不能进入受身状态,无法防御空中

对手不能用下蹲防御这招, 击中后对手浮

当对手进攻时,施用这招,可以从防御转入反 击。防御中,按下→ + P和 K 同时按。攻击判定 出现之前,有一段无敌时间。消耗50%的行动力 槽值。

フォルトレス防御

按下←+S+HS防御必杀技时,用来防止体 力遭到消减,还能拉开与对手的距离。



动作中, 行动力槽 值降低。空中防御时也 能使用

同时按动两个攻击键,身体腾空时受到攻击, 或从地面被击浮空等状态时,为了避免倒地,可以 采取这个技法。采取受身之后,就变成了跳跃腾空 状态,接着可以进行空中攻击或防御。







按动方向键,能微调方 向。若不采取受身,不仅会 被连续击中, 甚至会多次遭 到连续技的打击。所以一定 要熟练地掌握受身技。但个 别状态不能采取受身

罗漫 Cancel

同按按下任意三个攻击键。消耗50%的行动 力槽,强制停止已经发动的技法(一部分除外)。可 以创造出由必杀技转接必杀技的全新战法。





几乎任何技法都能用 罗漫 Cancel,发动时机也招,就能发动了

强制 Cancel 想好下一



随后展开了更猛烈的 攻击。使用了个人独创的 连续技

觉醒必杀技& 击必杀技

输入各角色特定的指令,就能发动觉醒必杀 技或一击必杀技。前者消耗行动力槽值,后者需要 准备动作。经常用于关键时刻。这两种技分别表现 了每个角色的特点, 威力强大!





只要槽值富余就能不断 地使用觉醒必杀技,有些还 这就是一击必杀技。随后用 能组成连续技

同时按下全部攻击键 特定的指令



一击获胜! 发动一 击必杀技! 若能击中, 立刻就获胜

扫螳腿

下蹲状态时,按下 S+HS。下段攻击,可 使对手倒地。Cancel之 后可以转接心杀技。



被击前防御

被击中前的一瞬 间, 若防御成功, 该角 色会闪光, 并能增加行 动力槽值, 缩短硬直时



挑衅&敬意

挑衅会增加对手 的行动力槽值。表示敬 意时,随时可以 Cancel已出手的技法, 这或许是战斗的信 묵!



保存版! 14 名战士的指令表全部揭秘!

现在将14名角色的必杀技指令列成表,一举公开!基本操作和通用特殊动作也列成表公开。可以毫不夸张地说,下面的内容就是浓缩的《GUILTY GEAR》。不管你是否操作过前作,看了技表就已胜券在握了。



如果只掌握自己操纵角色的技法,而不了解对方角色的技法,是不会获胜的

基本操作



基本操作包括向8个方向摇动摇杆及按动4个键,用 摇杆可以做出前进、前冲、跳跃等移动动作,按键能够 攻击。摇杆和键组合操作,可以做必杀技和特殊动作。

通用特殊动作一览

空中前冲

空中→→

空中后退

空中◆◆

高跳跃

+ +

2段跳跃

通常跳跃中 ↑

投

帖近→→





D. T.

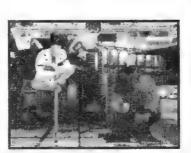
KY KISKE



スタンエッジ	1 *→+ 🕲
スタンエッジ・チャージアタック	1 >→ + ®
空中スタンエッジ	空中 ↓
ヴェイパースラスト	→ ↓ ★+ ❸or ❸ (空中可)
スタンディッパー	1 >++ ③
クレシェントスラッシュ	14-+ (3
●ライド・ザ・ライトニング	→ > 1 2 ← → + ®
★ライジング・フォース	1 > → 1 > → + ®

レレレの突き	← < † > → + (3)
→引き戻し	レレレの突击中中←
→オイッス!	引き戻し中↓▶→+₽
→声が小さい	オイッス! 中 ▮ ┓→+ 😉
→もう一丁オイッス!	声が小さい 中↓ ▶→+日
何が出るかな?	\$ > → + ②
槍点遠心乱舞	↓ > + ⑤
→前方移動	槍点遠心乱舞中 ⇒⇒
→後方移動	槍点遠心乱舞中←←
→くびびよーん	檐点遠心乱舞中日
→ぐろ―いんぐふらわー	槍点遠心乱舞中 🕻
→ごーいんぐまいうえい	槍点速心乱舞中 🚯
メッタ斬り	贴近↓≠≠+®
前からいきますよ	1 ~ - + B
後からいきますよ	1 % - + (3)
上からいきますよ	1 4 = + @
ご一いんぐまいうえい	空中↓★★+働
特殊技	空中 1+ 🚯
●刺激的絶命拳	1 × → 1 × → + ©
●な・な・な・なにがでるかな!	1>→1>→+□
★今週のYAMABA	1 3 → 1 3 → + (B)









MAY



イルカさん・横	← 蓋 →+ ⑤ or ⑤
イルカさん・縦	↓ * ↑ + © or ®
レスティブローリング	→↓ → + ⑤ (空中可)
→方向転換	任意方向键 (3回)
拍手で迎えてください	->1 r- + Por Oor Oor ®
	(按键可蓄)
オーバーヘッド・キッス	贴近→→↓↓←+⑥
特殊技	空中↓要素+⑤
●究極のだだっこ	→>1×←+®
●グレート山田アタック	1 > → 1 > → + 🕲
A - / / L. 10 kts to let 188 to t	THE A REAL VALUE

畳替し	↓ ▶→+ (3)(空中可)
斬凶賂	防御中←ビ↓+⑤
回り込み	防御中 ニノ 🕽
裂羅	防御中←火↓+⑤
爵走	->1×-+B
妖斬扇	空中→↓~+❸
●連ね三途渡し	1 >→1 >→+®
●縛・亀	防御中←→→↓↓↓←+@
●縛・燐	防御中←→~↓↓←+(3
●縛・龍	防御中←→▶↓✔←+⑤
●縛・鳳	防御中←→~↓↓←+⑫
★画竜点睛	1 > → 1 > → + (D)









SOL-BADGUY



ガンフレイム	1 > → + B
ヴォルカニックバイパー	→ ↓ ~ + ⑤ or ⑤ (空中可)
ヴォルカニックバイバー(インストール)	ドラゴンインストール時 → ↓ ↓+
グランドヴァイパー	1+8
バンディットリボルヴァー	1 > →+③
空中バンディットリボルヴァー	空中↓、→+③
ライオットスタンプ	15-+0
ぶっきらぼうに投げる	贴近→↓~+③
●タイランレイブ	→ > 1 × ← → + ®
●ドラゴンインストール	11-11-+B
★ナバームデス	1>→1>→+®

αブレード	1 y→ + ®
βブレード	→ 1 × +®
ィブレード	
殺式転移	↓↓+@or@or®or®
殺式迷彩	14-+13
幻臟斬	
列掌 (I)	1 >→ + 🕲
→麓砕(II)	列掌(Ⅰ)中 ▮ ▶ → + ⑤
→穿踵(Ⅲ)	列掌(I)or麓砕(II)中↓ ➤→+(3
削岩脚	空中↓要素+⑥
●斬星狼牙	→ > 1 × ← → + ⑤
●万鬼滅砕	1 x -> 1 x -> + (3)
★ディエルタ・エンド	1 ×→ 1 ×→ + (B)

CHIPP ZANUFF





MILLIA RAGE

⑤ 键连按
↓ > + ⑤ or ⑤
空中↓▶→+❷
空中↓★→+偽
14-+0
1×-+0
↓ ✔ ← + ⑧後、方向键+ ⑧方向指定
1×-×1×++®
1 > → 1 > → + @
1 > → 1 > → + (B)







ZATO-1



インヴァイントヘル	1 1 + Oar (B)
ブレイク・ザ・ロウ	1×-+0
エディ召喚	1 > → + Por Oor Oor (3)
→小攻撃	エディ召喚中
→移動攻撃	エディ召喚中(3)
→対空攻撃	エディ召喚中日
→ドリルスペシャル	エディ召喚中 🚯
→●メガリスヘッド	エディ召喚中→▶↓✔←→+❸
ドランカーシェイド	1×~+@
ダムドファング	贴近→↓~+❸
飛行	空中1 要素
●イグゼキュータ	1×+1×++8
●アモルファス	→ > 1 / ← → + (B)
★ブラック・イン・マインド	1×→1×→+®

POTEMKIN









AXL IOW



弁天刈り	→ ↓ > + ⑤ or ⑤
→追加アクセルボンバー	(3)弁天刈り中 →↓ > + (3)
鎌閃撃	← 蓋 → + ®
→曲鎖撃	鎌閃撃中↑or⊌
→旋鎖撃	鎌閃撃中↓orゝ
羅鐘旋	← 蓄 →+ ®
天放石	1×++0
雷影鎖擊	→ > ↓ < ← + (S) or (D)
アクセルボンバー	空中→↓~+⑤
●百重鎌焼	1×+×1×++®
★鎌閃奥義・乱髪	1 ×→1 ×→ + (B)



JOHNNY



ミストファイナー(姿势)	↓>→+ Por (*) or (*) (*) 按住健保持姿势)
→前方移動	麥势中 ➡
→後方移動	変勢中 ←
→姿勢Cancel	麥勢中 №
→居合抜き	姿势中松开键
グリター イズ ゴールド	1 >→ + ®
バッカスサイ	1~-+B
ディバインブレイド	→↓ > + ⑤後、⑤
ディバインブレイド(空中)	空中↓ >→ +⑤
●「それが俺の名だ」	→>1<-→+®
★ジョーカートリック	1 >→ 1 >→ + ®

★我羨惚	1 >→ 1 >→ + ®
●兆脚鳳凰昇	→>1×←→+®
●戀崩孃	→ > 1 ~ ← → + ®
鷹嬰脚	空中↓+🚯
載斧	11-+8
→千里沁鐘	爆蹴中®
→百歩沁鐘	爆蹴中❸
→足払い	爆蹴中〇
→廻り込み	爆蹴中 🔁
爆蹴	1 ~→ +®
劍楼閣	→↓ > + ② (空中可)
逆燐	1 ← + (3)(空中可)
龍刃	↓ ▶ → + 🐼 (空中可)
朝凪の呼吸	1 1 + Oor Oor (B)

藤丁編沙蒂







被韵影堂



疾	1 > → + ©
風神	1 >→+8
→凪刃	風神击中中 🕄
→針・壱式	風神击中中 🔁
→針・弐式	風神击中中 🕻
紅 陰 針・壱式	通常技防御状态中P
陰	→ 1 × + (B)
針・壱式	空中↓イ←+9
●一誠奥義「彩」	→> ↓ < ←→ + (B)
★絶	1 x → 1 x → + (B)

VENOM

